

WARHAMMER
DARK OMEN

GONOSZKODOM, TEHÁT VAGYOK!

LORDS
OF MAGIC
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3?!



Lula

FALLOUT.
SIERRA PRO PILOT.
JACK ORLANDO.
SEGA TOURING CAR.
PANDEMONIUM 2.
FLIGHT UNLIMITED 2

Szexpiaci körseta!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
100 CLASSIC ACTION	1999.	
100 FIGHTING ACTION	1999.	
100 SPORTS ACTION	1999.	
11TH HOUR	4999.	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.	
1944 ACROSS THE RHINE /H	4999.	
3 KÖPÖNYA TOLTEC KINGS ...	5999.	
MAGYAR LEIRÁSSAL		
3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT	5999.	
7TH GUEST /H	5999.	
7TH GUEST /H	5999.	
ABSOLUTE PINBALL	5999.	6999.
ABUSE	5999.	6999.
ACES COLLECTORS EDITION	5999.	
ACTUA ICE HOCKEY	5999.	
ACTUA SOCCER 2	11999.	
ADV TACT MISS. X WING VS THE FIGHTER	5999.	
AGE OF EMPIRES	12999.	
AGENT ARMSTRONG	4999.	
AH64 LONGBOV / CLASSIC	HIVJ	
AH64 LONGBOV 2	11999.	
AH64 LONGBOV 2	11999.	
AIRBORNE RANGER /H	1999.	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.	
ALIEN INCIDENT	7199.	3999.
ANDRETTI RACING	8999.	7999.
ANIMAL	1999.	
ARCADE FRUIT MACHINE	2999.	
ARCADE POOL - OVERDRIVE	4999.	
ARMORED FIST /CLASSIC	11999.	
ARMORED FIST 2	4999.	
ASCENDANCY	5999.	4999.
ASSAULT RIGS	9999.	
ASTEROX & ORBLIX	9999.	
ATT / CLASSIC	HIVJ	
BACK TO BAGHDAD	9999.	7999.
BALANCE OF POWER	HIVJ	
BANZAI BUG	9999.	7999.
BEAVIS & BUTT-HEAD	2999.	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.	
BEST 3D GAMES OF 99	2999.	
BEST GAMES OF 99	2999.	
BEST OF ARCADE GAMES	5999.	
BIG BIX	4999.	
BIOFORGE /CLASSIC	7999.	3999.
BLACK KNIGHT	HIVJ	
BLOODNET	6999.	3999.
BROACH 3	2999.	
BROKEN SWORD II	11999.	
BUG TOO	9999.	7999.
BUREAU 13	6999.	3999.
BUST A MOVE 2	7999.	
BUZZ ALDRIN RACE	4999.	
CAESAR II	HIVJ	
CAMPAIGN II	1999.	
CAMMICK FODDER 2 /H	4999.	4999.
CAPTAIN QUASAR	9999.	
CAR & DRIVER	2999.	
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.	
CART PRECISION RACING	HIVJ	
CHAOS CONTROL	7999.	3999.
CHASM THE RIFT	9999.	
CHESSMASTER 5000	11999.	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.	9999.
CIVILIZATION /H	4999.	
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS	5999.	
CIVILIZATION II + COMMAND & CONQ.	HIVJ	
COLONIZATION /H	4999.	
COMANCHE 3	9999.	6999.
COMMAND & CONQUER WBS	11999.	
COMMANDER IN BLOOD	9999.	3999.
CONQUEST EARTH	11999.	
CONSTRUCTOR	HIVJ	
COUNTER ACTION	11999.	9999.
CREATURE SHOCK /H	4999.	
CRICKET 97	9999.	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999.	
CROC	9999.	
CYBERMAGE	9999.	4999.
CYSERIA	4999.	
DARK EARTH	12999.	
DARK FORCES /H	4999.	
DARK LIGHT CONFLICT	11999.	7999.
DAWN PATROL /H	4999.	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.	
DAYTONA USA	9999.	
DEADLINE / ARGENTUM	4999.	
DEATH RALLY	4999.	
DEATHMATCH MAKER FOR DUKE	4999.	
DEATHWARE SHAREWARES	1999.	
DEEPER DUNGEONS	5999.	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	HIVJ	
DESERATED LANDS	5999.	
DESTRUCTION DERBY / ARGENTUM /H	4999.	
DIE HARD TRILOGY	12999.	9999.
DIG	4999.	
DOMINATION PACK	HIVJ	
DOOM 2	4999.	
DOOM TRILOGY	5999.	
DRAGONHEART	10999.	4999.
DREAMS TO REALITY	11999.	
DREAMWEAVER	6999.	3999.
DUKE NUKEM 3D	4999.	
DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION	7999.	
DUNE	4999.	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.	
EARTH 2140	9999.	
EARTH SIEGE	9999.	3999.
EARTH WORM JIM+PITFALL+GAMEPAD	8999.	
ECSTASY / ARGENTUM /H	4999.	
ECSTASY II	11999.	9999.
EP2000 EVOLUTION	11999.	
MAGYAR LEIRÁSSAL		
EP2000 TACTOON	5999.	
MAGYAR LEIRÁSSAL		

	Fogy. Ár	Akciós Ár
ELECTRONIC PINBALL	HIVJ	
ELF	1999.	
ELITE PLUS	1999.	
EMPIRE SOCCER	1999.	
ENTOMORPH	2999.	
ERASER TURNABOUT	11999.	6999.
EXECUTIONER II	5999.	
EXTRACTOR	7999.	
EXTREME POWER PACK II	7999.	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.	
EXTREME VELOCITY	12999.	
F1 RACING SIMULATION	HIVJ	
F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO /H	4999.	
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999.	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.	
FA 18 KOREA	11999.	
FACE TO BLACK /CLASSIC	9999.	4999.
FALLOUT	HIVJ	
FEELIE FILES	11999.	
FIELDS OF GLORY	4999.	
FIFA 98	9999.	
FIGHTERS ANTHOLOGY	11999.	
FIGHTING FORCE	HIVJ	
FINAL LIBERATION	11999.	
FLASHBACK /H	3999.	
FLIGHT SIMULATOR 98	HIVJ	
FLIGHT UNLIMITED /H	4999.	
FLIGHT UNLIMITED II	9999.	
FLYING CORPS GOLD	9999.	
FOOTBALL GLORY /H	2999.	
FORMULA 1 / 3D/XP	12999.	9999.
FORMULA 1 GP /H	4999.	
FORMULA 1 GP 2	4999.	
MAGYAR LEIRÁSSAL	9999.	6999.
FORMULA KARTS	11999.	9999.
FRANKENSTEIN	1999.	
FRONTLINE FIGHTERS	HIVJ	
FULL THROTTLE /H	4999.	
FUN PACK	2999.	
FUN PACK 2	2999.	
FUN PACK 3	2999.	
GABRIEL KNIGHT II	4999.	
GAME MANIA 1	9999.	
GAME MANIA 2	9999.	
GAME MANIA 3	9999.	
GAME MANIA 4	9999.	
GAME MANIA 5	9999.	
GAMERS JACKPOT 3D	12999.	
GEAR HEADS	4999.	
GENEWARS	11999.	
GLORIOUS	12999.	
GOLD GAMES 2	9999.	
GRAND PRIX MANAGER /H	4999.	
GRAND PRIX MANAGER II	HIVJ	
GRAND THEFT AUTO	11999.	
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999.	
GT RACING	9999.	7999.
GUTS & GARTERS	9999.	7999.
HARDCORE 4X4	11999.	
HELLCOPS	7999.	4999.
HELLFIRE DIABLO DATA	9999.	
HELLFIRE ZONE	6999.	3999.
HERO QUEST	1999.	
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	HIVJ	
HEROES OF THE 35TH	2999.	
HOLIDAY ISLAND	11999.	
I WAR	11999.	
IGNITION	9999.	
INDIAN JONES III-IV	11999.	9999.
INDYCAR RACING 2	5999.	
INFERNO	9999.	3999.
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.	
INTERNATIONAL MOTO X	2999.	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.	
IRON ASSAULT	7999.	3999.
IRON HELIX	3999.	
JAMIT	9999.	
JACK RABBIT 2	HIVJ	
JEDI KNIGHT	11999.	
JET FIGHTER III	9999.	6999.
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.	
JOHNNY BAZOOKATOONE /H	3999.	
JOINT STRIKE FIGHTER	9999.	
JOURNEYMAN PROJECT	3999.	
KID & KIT 4-7	9999.	
KID & KIT 8-12	9999.	
KINGPIN	2999.	
KINGS QUEST VI	4999.	
KOND EXTREME	11999.	
LANDS OF LORE II	11999.	
LAST BVRONIX	11999.	
LEGACY OF TIME	3999.	
LEGEND OF KYRANIA	4999.	
LEGEND OF KYRANIA 2 /H	4999.	
LEMMINGS 3D / ARGENTUM /H	9999.	4999.
LOADSTAR	9999.	7999.
LOMAX	4999.	
LORDS OF MAGIC	11999.	
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	12999.	
LOST EDEN /H	4999.	
LUCAS KARTS ARCHIVES II	12999.	
LUCAS KARTS ARCHIVES III	12999.	
LUCKY LUKE	9999.	
LULA THE SEXY EMPIRE	9999.	
MAGESLAYER	11999.	
MAGIC CARPET DATA	4999.	
MAN X TT SUPERBIKE	11999.	
MANIC KARTS	6999.	3999.
MASTERS OF DRAGON II	4999.	
MAX 2	HIVJ	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.	
MEGA MAN X 3	11999.	4999.
MEGA RACE	1999.	
MEGAPAK 3	11999.	
MEGATRAVELLER 1-2	1999.	
MEN IN BLACK	9999.	
MICRODOSM	8999.	4999.
MONKEY ISLAND 1&2 /H	4999.	
MONKEY ISLAND 3	11999.	

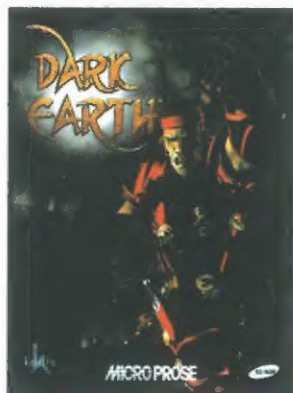
	Fogy. Ár	Akciós Ár
MONOPOLY	5999.	
MONSTER TRUCKS	11999.	
MORTAL KOMBAT 3	4999.	
MUPPET TREASURE ISLAND	9999.	
MYSTERIES OF THE SITH	HIVJ	
MYTH FALLEN LORDS	9999.	
NASCAR & TRACK PACK	3999.	
NATO FIGHTERS	5999.	
NAVY STRIKE /H	4999.	
NBA LIVE 98	11999.	
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999.	
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999.	
NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H	4999.	
NO RESPECT	11999.	
NOVA	9999.	6999.
NUCLEAR STRIKE	2999.	
ODD WORLD ABE S ODDYSEE	11999.	
OFFENSIVE	7999.	4999.
OPERATION BODY COUNT	2999.	
OVERBOARD	9999.	
OVERLORD /H	4999.	
PACIFIC ISLAND	1999.	
PANDEMNIUM	9999.	
PANZER DRAGON	11999.	7999.
PANZER GENERAL II	9999.	
PERFECT ASSASSIN	9999.	
PERFECT WEAPON	12999.	9999.
PETE SAMPRAS TENNIS	2999.	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.	
PHANTASMAGORIA II	4999.	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.	
PIRATES GOLD /H	4999.	
PITFALL	4999.	
PLAYER MANAGER 2	3999.	
PLAYTOONS 1-2-3	5999.	
POLICE QUEST SWAT	HIVJ	
POWER F1	9999.	6999.
PREMIER MANAGER	1999.	
PREMIER MANAGER 2	1999.	
PRINT ARTIST	3999.	
PRIVATEER 2 CLASSIC	HIVJ	
PRO PINBALL - THE WEB	7999.	
PSYCHOTRON	2999.	
QUAKE	HIVJ	
QUAKE II	11999.	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.	
RAYMAN GOLD	7999.	
REBEL ASSAULT II	4999.	
REBEL ASSAULT 2	4999.	
RED ALERT AFTERMATH	5999.	
RED ALERT COUNTER STRIKE	5999.	
REDNECK RAMPAGE	5999.	
REDNECK WORLD OF GRITS	5999.	
RETRIBUTION	1999.	
RETURN TO ZORK	4999.	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.	3999.
RISE OF TRIAD	3999.	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.	
SCORCHED PLANET	12999.	7999.
SCREAMER /H	1999.	
SEA LEGENDS	4999.	
SEGA RALLY	9999.	
SEGA TOURING CAR CHAMPIONS	11999.	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.	
SENSIBLE GOLF	9999.	3999.
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.	
SHADOW PRESIDENT	1999.	
SHADOW WARRIOR	5999.	
SHANGHAI DYNASTY	HIVJ	
SHERLOCK H. LOST FILES /H	3999.	
SHIVERS	9999.	3999.
SHOCK WAVE ASSAULT	11999.	3999.
SHRAK FOR DUKE	6999.	
SID MEYER'S GETTYSBURG	11999.	
SIERA PRO PILOT	11999.	
SIERA SKI RACING	HIVJ	
SIM CITY /H	4999.	
SIM GOLF	11999.	9999.
SLEEPWALKER /H	1999.	
SLEUPHS	9999.	
SPACE CRUSADE	1999.	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.	
SPEED HASTE	4999.	
SPECTRE VR	5999.	3999.
SPYRO	9999.	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.	7999.
STAR CRAFT	HIVJ	
STAR TREK FINAL UNITY	4999.	
STAR TREK GENERATIONS	12999.	9999.
STARTEK PINBALL	9999.	
STEEL PANTHERS 3	11999.	
STORM	9999.	
STRIKE COMMANDER	4999.	
SU 27	4999.	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.	
SUPER F2000	4999.	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	12999.	
SYNERGIST	5999.	
SYSTEM SHOCK	4999.	
SYZYGY	9999.	
TAKEN NO PRISONERS	11999.	
TAKRU	9999.	
TAROT	9999.	
TEAM SUZUKI	1999.	
TERMINAL VELOCITY	3999.	
TEST DRIVE 4	11999.	
TFX	1999.	
THEME HOSPITAL	9999.	
THEME PARK /CLASSIC	4999.	
THIS MEANS WAR	9999.	4999.
THUNDER HAWK 2 /H	3999.	
TIGERSHARK	11999.	7999.
TILT	4999.	
TINTIN IN TIBET	8999.	

	Fogy. Ár	Akciós Ár
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.	
TOM CLANCY SSX	4999.	
TOMB RAIDER II	9999.	
TONKA CONSTRUCTION	9999.	
TOP 100 WINDOWS vol. III	1999.	
TOP GUN /H	4999.	
TOTAL ANNIHILATION ADD-ON	HIVJ	
TOTAL HEAVEN	HIVJ	
TOTAL RACING COLLECTION	12999.	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.	4999.
MAGYAR LEIRÁSSAL		
TRANSPORT TYCOON	4999.	
TREASURE HUNTER	11999.	
TUNNEL B1	9999.	4999.
TURK DINO SUAR HUNTER	11999.	
UBIK	HIVJ	
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999.	
ULTIMA B PAGAN /CLASSIC	4999.	
ULTIMATE DOOM	4999.	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.	
ULTIMATE RACE PRO	HIVJ	
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999.	
US NAVY FIGHTERS	4999.	
UTOPIA	1999.	
VIDEO STRIP POKER	9999.	
VIRTUA COP 2	11999.	
VIRTUAL KARTS	4999.	
VIRTUAL POOL 2	11999.	
VOODO KID	9999.	7999.
WARCRAFT II DELUXE	12999.	
WARLORDS II	12999.	
WARWING II	11999.	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.	
WEREWOLF	4999.	
WETLANDS	6999.	
WHERE IS WALLY	3999.	
WHITE LINE COLLECTION	8999.	4999.
WING COMMANDER /H	2999.	
WING COMMANDER II	4999.	
WING COMMANDER IV / CLASSIC	HIVJ	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.	
MAGYAR LEIRÁSSAL		
WIPEDOUT ARGENTUM /H	4999.	
WIZKID /H	1999.	
WOLF	3999.	
WORLD RALLY FEVER	6999.	4999.
X CAR	11999.	
X COM APOCALYPSE	12999.	

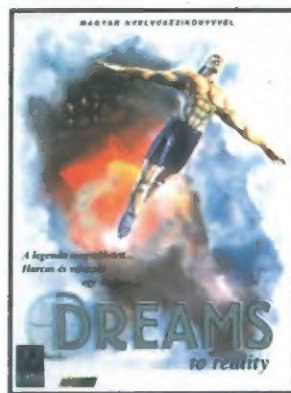
MÁRCIUSI LESZÁLLÍTÁS



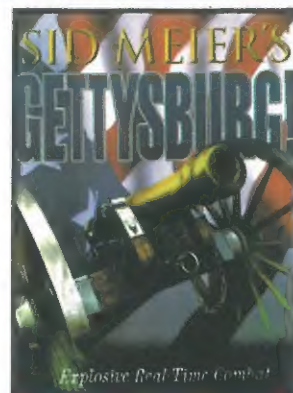
MEN IN BLACK
9999,- HELYETT **7999,-**



DARK EARTH
12999,- HELYETT **9999,-**



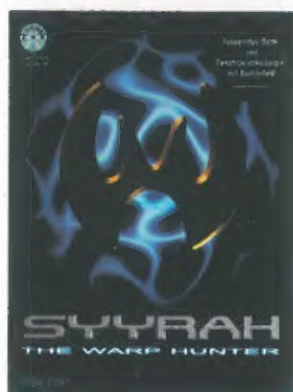
DREAMS
11999,- HELYETT **4999,-**



GETTYSBURG
9999,- HELYETT **7999,-**



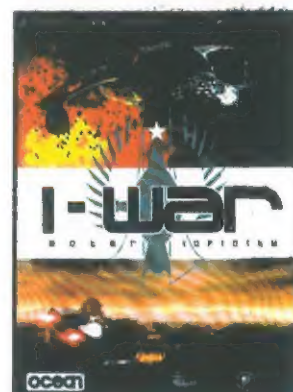
GAMER'S JACKPOT
12999,- HELYETT **7999,-**



SYRAH
9999,- HELYETT **6999,-**



F22 AIR DOMINANCE
11999,- HELYETT **9999,-**



I-WAR
11999,- HELYETT **9999,-**



SUPER EF 2000
11999,- HELYETT **4999,-**



DIE HARD TRILOGY
12999,- HELYETT **9999,-**



THEME HOSPITAL
9999,- HELYETT **7999,-**



COMANCHE 3
9999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 1
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 3
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 5
9999,- HELYETT **6999,-**

LORDS OF MAGIC	8
BUST-A-MOVE 2.	11
JOINT STRIKE FIGHTER	12
DARK OMEN	14
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP ..	16
LULA.....	18
STAR TREK PINBALL	21
JACK ORLANDO	22
DESECRATED LANDS	24
EXECUTIONER II	25
FALLOUT	26
USCF CHESS	28
REDNECK RAMPAGE:	
SUCKIN' GRITS ON ROUTE 66	29
JOURNEYMAN PROJECT 3:	
LEGACY OF TIME	30
SIERRA PRO PILOT	32
FLIGHT UNLIMITED II	34
PANDEMONIUM 2	36
TEST DRIVE 4.	38

HÍREK.....	4
PROCIK	6
3D-KÁRTYÁK	7
CINKELT LAPOK:	
WORMS II.....	40
ZORK THE GRAND INQUISITOR	42
CSEVEGŐ	44

BUST-A-MOVE 2.	11
DARK OMEN	14
DESECRATED LANDS	24
EXECUTIONER II	25
FALLOUT.....	26
FLIGHT UNLIMITED II.....	34
JACK ORLANDO	22
JOINT STRIKE FIGHTER	12
JOURNEYMAN PROJECT 3:	
LEGACY OF TIME	30
LORDS OF MAGIC	8
LULA	18
PANDEMONIUM 2	36
REDNECK RAMPAGE:	
SUCKIN' GRITS ON ROUTE 66	29
SEGA TOURING CAR	
CHAMPIONSHIP	16
SIERRA PRO PILOT	32
STAR TREK PINBALL	21
TEST DRIVE 4.	38
USCF CHESS	28

tartalom

I X . É V F O L Y A M , 3



Flight Unlimited II vs. Sierra Pro Pilot

A polgári repülőgépek két klasszis szimulátorának összecsapása.

32. oldal



Pandemonium 2.

Nagyon gyorsan jött a sikeres első rész folytatása - talán egy kicsit túl gyorsan is...

36. oldal



Kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98 2543/03-66-22)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Adat előkészítés: Kismaros Renáta Levélágítás: Recent Kft.

dja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf. 132.

Terjesztő a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf. 132



Sega Touring Car Championship

A játéktérmekek és a Saturn után PC-n is bemutatkozik a Sega autóversenye.

16. oldal



Lula

Sikamlósan erotikus üzleti játék a szexbizniszben - lehetőleg 18 éven felülieknek!

18. oldal



AKTUÁLIS

Múltkor már kifejtettem, hogy óvakodjatok március idusától, amivel nem feltétlenül arra gondoltam, hogy egy Brutus nevű bicskás feltűnése várható a hátatok mögött, vagy Petőfi és a bablevesről elnevezett író baráti társasága forradalmának 150 éves évfordulójára való emlékezés miatt közlekedési dugó várható a Kálvin téren - hanem arra, hogy akkor jelenik meg pángalaktikus magazinunk legfrissebb száma. Mint a mellékelt ábra is mutatja, ez a kellemes esemény be is következett, tehát ezentúl a nekem írt levelekben nyugodtan használhatjátok a Nostradamus meg-szólítást...

Egyéb kellemes események is adódtak mostanában házuk táján. Szeretnék mély meghajlással és halk tapssal adózni nagyérdemű olvasóközönségünknek, mert az elmúlt két hónapban - hihetetlenül jó ízlésről téve tanúbizonyságot - rekord mennyiségű 576 Kbyte-ot vásárolt, és ezzel lehetővé tette, hogy kétezerrel megemeljük a példányszámunkat. Csak így tovább, kedves barátaim, ezt akár minden hónapban szívesen eljátszhatjuk, mert igen édes e teher nekünk! Egyébként meg köszöni mindenkinek.

Az e havi játéktérmekek meglehetősen kettős arculatot mutat: volt néhány igazán kellemes meglepetés - gondolok itt a Lords of Magicre, Dark Omenre és persze a három frankó kis szimulátorra -, de azért akadt néhány olyan folytatás is,

ami, khm, szóval nem igazán elégitette ki kényes igényeinket. Ez megint csak azt a tételt támasztja alá, hogy a túl gyorsan jött folytatások néha az elődök közelébe sem jönnek. Na jó, átmenetileg zárom soraim, a Csevegőben majd folytatjuk.

Age of Empires 2

(Microsoft/Ensemble Studios)

A karácsony előtti játékpiacon a stratégiai kategóriájában a legnagyobb sikert az Age of Empires aratta: majdnem egymillió darabot adtak el belőle, és hetekig vezette a kategória sikerlistáit. Hát jó is volt, szó se róla. (Végül egyszer olyan is történhet, hogy a "rendszer szabályos műveletet hajtott végre"...). Mivel a Microsoft abszolút nem arról híres, hogy a kínálókoztató lehetőséget nagyon el szokta volna szalasztani, magától értetődő volt, hogy az elkövetkezőként működő Ensemble Studios gárdáját szép szóval és ropogós bankókkal azonnali folytatásra bírja.



A második rész legalapvetőbb változását minden bizonnyal a grafika hozza.

Mindenekelőtt orvosolták az első rész Gulliver-effektusát, vagyis az emberek és a terep egyéb tárgyai közötti méretarány most már kezd megközelíteni a realitásokat. Az animációkkal már az elődnél sem volt baj (a kedvencem a fülelt lobogtató elefánt volt), de azért az is lényegesen finomabb lesz a jóval több animációs fázisnak köszönhetően. Ezenkívül még megjelennek olyan szemgyönyörködtető effektek is, mint például a hajók tükröződése a víz felszínén. A "menedzsmentben" is lesz némi változás: egyrészt az aranyat a továbbiakban nem bányászni fogjuk, hanem kiérmeljük (attól függően, hogyan állunk a játékban), valamint lényegesen nagyobb szerep jut a farmereknek az élelmiszerbázis fenntartásában. Az egységeknek egy meghatározott útvonalat is ki lehet majd jelölni, de a legfontosabb az, hogy a katonákat különböző alakzatokba is lehet rendezni, továbbá az agresszivitásuk is befolyásolható lesz. A tengeri csaták is fejlődnek: megjelenik a csáklázás lehetősége. A játék a kora és a késő középkor közötti időszakot öleli fel, a Római Birodalom bukásától a nagy felfedezések koráig (kb. az i.sz. 450-1450 közötti évek). 13 vadonatúj civilizációval találkozunk benne (kelták, bizánciak, japánok, mongolok, vikingek, germánok, stb.). Külön érdekesség, hogy az egyes nemzetek speciális, csak rájuk jellemző katonai alakulatokat is használhatnak: a japán sógun például szamurájokkal és nindzsákkal kedveskedik ellenfeleinek, míg a bizánci császár görögtűzet hint (nem)szeretteire hűsvét alkalmából.

Egyébként a nemzeti jellegzetességek megfigyelhetők lesznek az egyes épületekben és technológiákban is. A diplomácia szintjén elkülönül-



nek majd egymástól a nemzetek között köttetett katonai és a gazdasági szövetségek, vagyis lehet békében élni valakivel, de közben gazdasági bojkottal sújtani. Ugyanígy bővülnek majd a kereskedelmi lehetőségek is, mert a térképen kívül levő kereskedelmi útvonalakat is használhatjuk. A cél viszont nem változott különösebben: a békés és eredményes gazdálkodás, a katonai dicsőség vagy a kettő kombinációnak útját választva nagyra tenni népünket. Magától értetődő, hogy a második részben is lesz multiplayer-opció nyolc játékos számára, vagy ezt is lehet nyomni az Interneten keresztül, a Microsoft játéksite-ján (www.zone.com).

A képek tanúsága szerint a munka már eléggé előrehaladott állapotban van, tehát talán még sikerül is tartani azt az ígéretet, hogy karácsony előtt a boltokban lesz a játék.

Spearhead (BMG/Zombie)

Változatos dolga van mostanában annak a fejlesztőnek, aki modern tankszimulátort akar gyártani: ott van ugyebár az Abrams Main Battle Tank, akkor van az M1A2 – hogy az M1A2 Abramsról már ne is beszéljünk! Ez a hatalmas választék persze nem szokott senkit sem elkedvetlebiteni – az már egy más kérdés, hogy a fejlesztőnek mennyire sikerül összehangba hoznia a valósághűséget a játszhatósággal. Hogy az első verzióknak maximálisan eleget tessen, a Zombie már a fejlesztés kezdeti szakaszában összedugta a fejét a MAK Technologies nevű brigáddal, akik üres perceikben az USA hadseregének szállítanak tankszimulátorokat – tehát a t. játékos tulajdonképpen majdnem azt fogja vizsgálni, amin a hívatásos jenki páncéloskatonák edzenek (vagy legalábbis ezt ígéri). Azon kívül, hogy 640*480*65e színben megy majd, a várható látványról egyelőre nem sok információ van – még annyi sem, hogy egyáltalán támogat-e majd 3D-gyorsítót (mondjuk a fejlesztő site-ján levő agyontömörített képek egyelőre nem arról árulkodnak). Gyanús az is, hogy minimális konfigurációnak P75-öt és 16MB RAM-ot jelöltek meg... Biztos viszont a 16 fős multiplayer opció (akár Interneten is), és az is bizonyos, hogy a megjelenést 1-2 hónappal egy mission disk követi, amelyben új járműveket, új küldetéseket és egy küldetésszerkesztőt is kapunk a játékhoz.



Sin (Activision/Ritual)

Quake-klonokban valószínűleg idén sem fogunk hiányban szenvedni. Mivel még mindig ez a stílus a multiplayer-játékok sokszorosan megkoronázott királya, az összes számottevő nagyobb kiadó a továbbiakban is erőltetni fogja az ilyen játékokat. Természetesen a kategória uralkodói székhelyén büszkén trónol a Quake II, de mivel az id Soft – jó szokása szerint – licenccel tovább szokta passzolni az újabb és újabb engine-jeit, ez a pozíció azért nem olyan biztos. Az első, Quake II-engine-re épülő trónkövetelő valószínűleg a Ritual Entertainment nemesen egyszerű címet viselő műve, a Sin lesz. A történet a jövő század végén játszódik Szabadkikötő városában, ahol a polgári lakosság a rendőrségen kívül különböző magán biztonsági szolgálatok segítségét is kénytelen igénybe venni minimális nyugalma biztosításának érdekében. A játékban John R. Blade ezredes, egy ilyen szolgálat vezetőjének szerepében tűndökölni, akinek további gondot jelent, hogy a Diforsanide nevű kábítószert fogyasztásától néhány lakos vérengző



mutánssá vált. Sok egyebet nem lehet mondani a játékról, hiszen a "történeten" kívül teljesen Quake II-kapafára készült, és minden speciális effektet (átlátszó vizet, ködefektust, stb.) tudni fog, amit a nagybácsija. Túlszármazni esetleg a grafika precíz kidolgozásával lehet, amiből az itt álló két kép esetleg izelítőt nyújthat. A várható megjelenést májusra ígéri a kiadó.

A Westwoodnál megkezdtek a Lands of Lore 3. részének fejlesztését, amelynek legfontosabb újdonsága az lesz, hogy teljesen 3D-re cserélik a LOL2 2.5D engine-ét. További fejlemények talán újabb 4 év múlva...

Discworld Noir címmel már úton van az újabb Discworld-játék a Perfect Entertainmenttől, amelynek kiadói jogát elhappolta a Psygnosistól a GT Interactive. Megjelenése jövő év tavaszára várható.

Hamarosan új kiegészítővel jelentkeznek két nagysikerű játékához az Activision. A Quake II mission disk a The Reckoning, a Dark Reign pedig a Rise of the Shadowhand címet fogja viselni.

Rossz hír Roger Wilco, az Oscar-díjas űrházmester rajongóinak: a Sieránál úgy döntött az Istenek Tanácsa, hogy nem adják ki a Space Quest 7. részét – vagyis sajnos pont kerül egy 12 éves sikersorozat végére.

Riana Rouge 1-2. (Black Dragon)

Gondolom már mindannyian elképzelték, hogy milyen nehéz lehet egy viszonylag kellemes külsejű titkárnő sorsa, ha a jóég egy szadista/szexista/stb. főnökkel áldotta meg, aki állandóan különféle ajánlatokkal zaklatja. (Én még nem, de hátha ti igen. Egyébként meg tegyük hozzá, hogy ha lenne egy ilyen titkárnő, és ilyen szerelésben szaladgálna itt az irodában, akkor netán nekem is ötletem támadnának...) Egy ilyen helyzet adja meg az alaphangját a Riana Rouge néven futó játéknak, amelyben a "viszonylag" kellemes külsejű titkárnőt egy egykori Miss Playboy, Gillian Bonner alakítja. Riana feladata, hogy három képzeletbeli világot megszabadítsa egy gonosz zsarnok uralmától. Játék leginkább a Phantasmagoria-kategóriába tartozó interaktív mozik közé sorolható, amelyben a számítógépgenerált, ál-3D hátterek előtt blackbox-technikával filmezett valódi szereplők szaladgálnak. A játékmenet is hasonló: egy rakás könnyebb-nehezebb feladványt kell megoldanunk, aminek sikerén múlik a történet alakulása. Ne gondoljon senki valami erotikus, vagy neadjisten pornográf-játékra: Riana



ugyan nem visel különösebben sok ruhát, de nélküle sem mutatkozik a játék során. Az első rész az USA-ban nemrég jelent meg (szóval előbb-utóbb kis hazánkban is feltűnik), de hamarosan követi a folytatás is, amelyre a szerzők lényegesen nagyobb technikai apparátust és – természetesen – költségvetést vetnek be. Sőt, talán még Riana is megsza- badul a ruhájától...

Redline (Electronic Arts/Accolade)

Mostanában divatosak azok a játékok, amelyek rosszfiúkat (néha lányokat) kell játszani. Szép példa rá mondjuk a Dungeon Keeper is, a bájos Carmageddonról már nem is beszélve. Az utóbbihoz igen hasonló dologgal fog május körül előrukkolni az Accolade a Redline-ban (ami nem keverendő össze a Ubisoft Red Line Racer c. motorverse-nyével). A rendkívül negatív jövőben játszódó történetben egy utcai banda újoncát alakítjuk, és az a feladatunk, hogy mielőbb a banda vezérévé váljunk. Ehhez természetesen le kell győznünk a konkurens bandákat is, amihez tíz különféle, állig (illetve visszapillantóig) felfegyverzett, harci stílusunkhoz illeszthető négykerékű, valamint egy rakás igen barátságatlan kinézetű fegyver is a rendelkezésre áll. A küzdelem nemcsak négy kereken zajlik Carmageddon-módjára, mert néha az autóból kiszállva kell összecsapnunk az ellenfelekkel, és ilyenkor a már jól ismert Quake-stílus



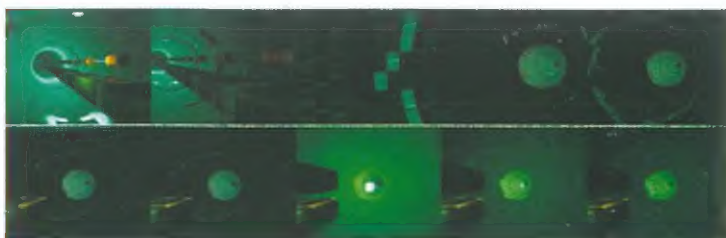
kerül bevetésre. Érthető okokból a játékot alapvetően 3D-gyorsítókra írták, amelyekből tulajdonképpen minden ismert típust támogatni fog, és természetesen elmaradhatatlan tartozék a 16 játékos multiplayer-opció is. Akut személyiségzavarban szenvedő, illetőleg súlyosan pszichopata olvasóink repesve várhatják a májusra ígért megjelenést.

Alpha Centauri (EA/Firaxis)

Szívemengető érzés arra gondolni, hogy akad még e kerek Földön valaki, aki törődik az- zal, hogy JÁTEKOT adjon szegény PC-s kezébe. Sid Meier első próbálkozása (Gettysburg) új cégénél ugyan egy kis csalódást okozott (legalábbis saját magához képest) – de ahogy így elnézem a készülő Alpha Centaurit, ez nem fog. Bár "hivatalosan" ez nem a Civilization II folytatása (azt a Microprose készíti), mégis a projekt mögött a stratégiai játékok nonpluszultájának két alapvető egyénisége Sid Meier és Brian Reynolds áll. Szerencsére már kezdetben sem úgy álltak hozzá, hogy csak egy szimpla upgrade-et készítenek: a régi alapokon ugyan, de egy teljesen új elképzelés alapján építették fel a nagy művet, és beletettek egy csomó olyan újítást, amivel az Alpha jóval több lesz elődjénél. A Civ II ugyebár azzal fejeződött be, hogy a földi telepések első kolóniája megérkezett az Alpha Centauri-ba – az új játék az ő történetüket dolgozza fel. A populáció hét különböző világnézetű "fajra" oszlik: egyesek vallási fanatikusok, mások a tudományra esküsznek, a spártaiak pedig természetesen ultramilitaristák. A faj a későbbiekben természetesen meghatározza a hatékonyságot az új civilizáció felépítésének bizonyos területein is. A letelepülés első fázisa a terraformálás lesz, ugyanis nem a gép generálja a pályát, hanem a játékos alakítja ki a terep összetevőit, hőmérsékletét, stb. – ez határozza meg később a terület mezőgazdasági és ipari kapacitását. Ez a két összetevő már eleve elég nagy szabadsá- got biztosít, de a legfrissebb újítás az, hogy az egységeknél is: ezeknek is minden egyes tulajdonságát a játékos ténykedése határozza meg. Az egységeket különböző felszerelésekkel fejleszthetjük, például egy adott típusú űrhajóra hatékonyabb ágyúkat, erősebb pajzsokat szerelhetünk, a lopakodó képességgel rendelkezőket pedig csak nagyon nehezen észleli az el-



lenség. Az egységek speciális tulajdonságokkal is rendelkezhetnek: a lopakodókat például nehezen lehet észlelni, a javítóreszeggel ellátottak pedig "gyógyíthatják" a sérülteket. Természetesen megmaradnak, illetve megújulnak a Civ II egyéb jellegzetességei is, úgymint a kereskedelem és a diplomácia, valamint – nem utolsósorban – az új tudományok kutatása, amelyekkel új lehetőségekhez – na és persze pusztítóbb fegyverekhez juttathatjuk hős népünket. A Civ II csodáinak helyét itt átvették a Titkos Projektek. További újdonságok lesznek az ellenfél ellen elkövethető atrocitások, valamint az, hogy nem feltétlenül kell mindent saját közüleg irányítanunk: egyes területek élére kormányzókat nevezhetünk ki, akik iránymutatásaink alapján igazgatják a tartományt. Nagyobb társaságoknak jó hír, hogy a játék – elődeitől eltérően – már bennszülött módon tartalmazni fog egy hétfős multiplayer opciót is. Ez a sok szép ígéret remélem mindenkinek hozzám hasonlóan bizsergeti a fantáziáját – de hogy mikor próbálhatjuk ki végre élőben, arról egyelőre nincs pontos információ. Ígértek már idén márciust, jövő év karácsonyt, és a két időpont között már mindent, így tehát nincs jobb dolgonk, mint reménykedni, hogy mielőbb megjelenik. (Ezt a legjobban a Firaxis titkolja: egyébként érdemes megnézni, hogy mi mindent "zsúfoltak" össze a saját homepage-ükön (www.firaxis.com) a játé- kukról, miközben már négy nem-hivatalos site üzemel róla Net-szerte...)



■ A Mythos (az X-Com-sorozat elkövetői) új vizekre és új kiadókhoz evez: The Art of Magic c. munkájuk kora középkori témájú fantasy RPG lesz, és a Virgin vívdőszármáyai alatt kerül a boltokba karácsony körül

■ A Synthetic Dimensions (a Perfect Assassinből ismerősek lehetnek) Ed Hunter című 3D lövöldözős játéka hamarosan végleg elkészült. Érdekes- sége, hogy mintájául az Iron Maiden ka- balafigurája, Eddie szolgált.

■ Mint az idei focivilág bajnokság hivatalos és büszke szponzora, az Electronic Arts már vadul fészülgeti át a FIFA '98-at, ami a VB-vel egy idő- ben, FIFA Cup néven kerül majd for- galomba.

■ Végül egy kellemes hír azoknak, akik nem néznek TV-híradót: a mi jó öreg Bill Gates-ünket most egy igen természetes tortával hajította fejbe a Microsoft székház előtt egy elgyötört Windows-felhasználó...

A számítógép lelke a CPU, más néven a központi egység vagy processzor. Ez az amiből soha nem lehet elég gyorsat beszerezni és egy-két évente ki kell cserélni őket, ha tartani akarjuk a lépést a piacon megjelenő játékokkal. Elég ekeserítő látni, hogy a nemrég még gyorsnak nevezett processzorunk mára szép lassan lecsúszott a lassú kategóriába. Egyszer aztán eljön a pillanat, amikor már a frissen beszerezett kedvenc játékok sem úgy megy, ahogy azt elvárnánk tőle. Nincs mit tenni – új CPU kell a számítógépbe. Ki-ké pénztrácajához mérten válogathat, amihez szeretnének néhány hasznos jótanáccsal szolgálni.

A mai piacot tulajdonképpen három gyártó uralja: az AMD a K6-ossal, a Cyrix a 6x86-tal és végül, de nem utolsósorban, az Intel a Pentium különféle változataival. Vessünk egy pillantást közelebből is ezekre a processzorokra.

Az AMD K6-osai elméletileg a Pentium MMX-ekkel vannak azonos kategóriában. Némileg talán olcsóbbak a nagyobb nevű testvéreiknél, a Pentium II-vel összevetve pedig jobb ár/teljesítmény arányt nyújtanak. A K6-os MMX támogatással készül és ajánlanám, hogy Pentiumból és 6x86-ból is csak MMX-et érdemes beszerezni, mivel árban nem jelentős a különbség. (Különösen azért, mert a derék Billy arcán ugyan még meg száradt a torta, közelg a rettentő esemény, amikor drágulatos Windows 95-

ünket kénytelenek leszünk Win98-ra cserélni, ami szintén MMX-re lesz optimalizálva.) Az olyan programok azonban, amelyek kihasználják ezt a technológiát, akár 30-40 százalékkal is gyorsabban futhatnak, ami nem elhanyagolható különbség.

Van más lehetőség is, hogy többet hozzunk ki a gépből, mint amit névlegesen tudna. Ez az úgynevezett overclockolás, ami egész egyszerűen annyit jelent, hogy magasabb frekvenciával hajtjuk meg a CPU-t, mint amit a gyártó előír. Ezt persze

azonos belső órajel mellett az alaplap frekvencia minél nagyobb. Ezek a változtatások az PCI-os kártyák sebességét is megváltoztatják és a RAM elérési sebessége is módosul. Van még egy harmadik tényező is, ami a túlajtást segíti, de ezzel már valóban csínján kell bánni: a CPU, tápfeszültségének emelése és megfelelő hűtés mellett, magasabb frekvenciával is képes működni. Ezek persze mind-mind csökkentik a processzor élettartamát, de mindez nem számít igazán, mert még így is

cesszor-típus speciális alaplapot igényel, tehát nem helyezhetők bele Pentium-kompatibilis alaplapokba. A másodsztű cache is bele van integrálva a CPU-ba, ami még nagyobb sebességnövekedést eredményez.

A K6-os belső cache-e két 32 Kbyte-os részből áll, elkülönítve az adatoknak és az utasításoknak. Ez éppen kétszerese a Pentiumnál alkalmazott kétszer 16 Kbyte-os cache-nek. A Cyrix 6x86-nál egy darab 64 Kbyte méretű gyorsítótár van beépítve, amit a processzor dinamikus oszt fel, növelve a teljesítményt.

Összefoglalva: a legjobb választás egyáltalán nem egyértelmű. A Pentium Pro nem ajánlanám játékcéljaira, de

aki megengedheti magának a Pentium II-t, az nem fog rosszul járni. Figyelmébe ajánlom az AGP-s csatlakozóval rendelkező alaplapokat és grafikus kártyákat, mert igen meggyőző teljesítményt tudnak együtt nyújtani. Akinek soványabbra mérte a sors a pénztrácaját, annak login-kább az AMD K6 vagy a Pentium MMX közül kellene választania. A Cyrix processzoroknál ne felejtjük el, hogy a gyártó nem a meghajtó órajelét adja meg, hanem amilyen Intel Pentiumnak szertük megfelel. A Pentium processzorok lebegőpontos része erősebb a másik

kettőnél, ezért aki jobban kedveli a 3D-s játékokat, annak ez jobb megoldás. Aki ki szeretné próbálni a szerencséjét az overclockkal, annak szintén a Pentium a jobb választás. Az azonos frekvenciájú K6-os talán valamennyivel jobb teljesítményt nyújt a Pentiumnál, kivéve természetesen a lebegőpontos részét. A Cyrix 6x86 MMX-o a 16 bites kódot elég meggyőzően futtatja, de a 32 bites világban már gyengébben szerepel.

mindenki csak saját felelősségére végezze, mert ebbe akár bele is halhat újdonsült szerzeményünk (bár ez nem jellemző). Tapasztalataim szerint az Intel processzorai bírják leginkább a túlajtást, az AMD és Cyrix

típusok nemigen vagy csak 10-20 százaléknál nyílt viselnek el. Vannak olyan Intel Pentium 166 MMX processzorok, amelyek akár 225 MHz-et is elviselnek. Ez a normális 3*66 helyett 3*75-tel vagyis az alaplap frekvenciájának növelésével érhető el. Vállalkozó szellemű egyének próbálkozhatnak: vannak alaplapok, amelyek akár 83 Mhz-et is hajlandóak elviselni. A processzorok szorójával és az alaplappal variálva elég sokféle eredményt kihozhatunk, a legjobb az ha

jóval tovább működik majd, mint amikor már elavultnak fog számítani.

Néhány szót szeretnék szólni a Pentium Pro és Pentium II CPU-król is. A Prokról annyit kell tudni, hogy eredetileg szerverekbe szánták, nincs benne MMX támogatás, a 16-bites kóddal elég gyengén mukskál, emiatt a Windows95-ös programok közül vannak, amelyek nem szárnyalnak vele. A Pentium II-t is a 32 bites világba szánták, tulajdonképpen – kisebb eltérésektől eltekintve – nem más, mint egy Pro az MMX utasításkészlettel kiegészítve. Ezek a CPU-k nem igazán játékokra vannak kitalálva, mert ár/teljesítmény arányuk még nem a legjobb, bár a lebegőpontos részük nagyon erős, amit leginkább a 3D-t használó játékoknál lehet észrevenni. Mindkét pro-

Proci-nesze!



A ki követi a hardver elemek fejlődését, annak minden bizonyosan ismerősen cseng az AGP betűszó (Accelerated Graphic Port). A grafikus kártyák csatolófelületének egy új típusáról van szó, amit az Intel fejlesztett ki. Ilyen csatlakozóval felszerelt alaplapok és grafikus kártyák már nálunk is bő választékban kaphatóak. Alaplapok léteznek Pentium osztályú processzorokhoz és Pentium II-höz is AGP csatolóval. Egy AGP-s grafikus kártya csak ilyen csatolóval rendelkező alaplapba helyezhető, ezért az itt leírtak elolvasása után csak az rohanjon el vásárolni, akinek a alaplapja rendelkezik ezzel a csatlakozóval.

Mire is jó az AGP tulajdonképpen? A régi jól bevált PCI-os kártyák kezdik egyre jobban visszafogni a rendszer teljesítményét, a grafikus adatok mozgatása leköti a PCI buszt, aminek a sebessége egyre inkább kevésnek bizonyul a mind több és több adatot igénylő játékok számára. Azok számára is, akik rendelkeznek 3D-s kártyával, a felhasznált textúrák gyakran nem férnek el a kártya lokális memóriájában, aminek következtében azokat a központi memóriából kell áttölteni. Az AGP ezeket a problémákat küszöböli ki egy külön busz segítségével. Az AGP-s vezérlőre négy eszköz csatlakozik: a processzor, a központi memória, a PCI busz és az AGP-s grafikus kártya. A PCI busz sebessége 66 Mhz mellett 132 Mbyte/s, míg az AGP busz sebessége ennek éppen a négyszerese, vagyis 512

Mbyte/s. Az AGP-s kártyák lokális memóriájának nem kell nagy méretűnek lennie, mert a központi memóriából gyorsan áttöltethetők az adatok. A 3D-s résznek sem kell nagy memória a textúrák tárolásához, mert azokat a rendszer szintén a központi memóriából használhatja. Lokálisan csak rövid, a felhasználás idejéig tárolódnak. Egy másik jó tulajdonsága, hogy így a textúrák mérete nem korlátozott, azaz tulajdonképpen bármilyen méretűeket képes kezelni a rendszer. Ami a 3D-s képek esetén azt jelenti, hogy sokkal részletesebb, látványosabb és szebb végeredményt kaphatunk. Az új busz használata emellett még a PCI buszról is leveszi a terhelést, aminek követke-

tében ott is sebességnövekedés érhető el. A legújabb híresztelések szerint a későbbi AGP-s vezérlők már azt is tudni fogják, hogy a processzor és a grafikus kártya egyszerre, konkurensen fér hozzá a központi memóriához, ami szintén nagyban megnöveli a teljesítő képességét a rendszernek.

Ezzel a megoldással megspórolható sok memória a grafikus kártyáról, nagyméretű textúrák alkalmazhatóak, csökken a PCI busz terheltsége, növekszik a 3D-s és videó teljesítmény. Az utóbbi a nagyobb átviteli sebességnek köszönhető. Ha még azt is hozzávesszük, hogy nem sokkal drágábbak az AGP-s kártyák és alaplapok, akkor igazán jó megoldásnak tűnik, hiszen rengeteg olyan játék van, ami

megoldásokat. Nézzünk meg néhányat ezek közül. A Matrox Mystique egy elég gyors darab, mind a 2D és 3D-s megoldásaiban, azonban elég kevés dolgot tud 3D-s területen, tehát pont arra nem alkalmas, amire kellene. A Hercules Stingray a maga 8 Mbyte-nyi memóriájával elég meggyőzően mutatkozik be. A 2D-s része mindent tud, amit kell, és még a Windows is szívesen vele. A 3D-s részén a Quake II is elég jól működik, bár nem éri utol a különálló 3D-s kártyák sebességét. Vannak viszont olyan játékok is, amelyekkel nem hajlandó együttműködni vele. A Diamond FireGL1000 egy nagyon professzionális sorozat legkisebb tagja. Nem igazán játékokra találtak ki: teljes OpenGL támogatás van benne, ami raytracing programok esetében még jól jöhet, sőt, sztereó képet is elő tud állítani.

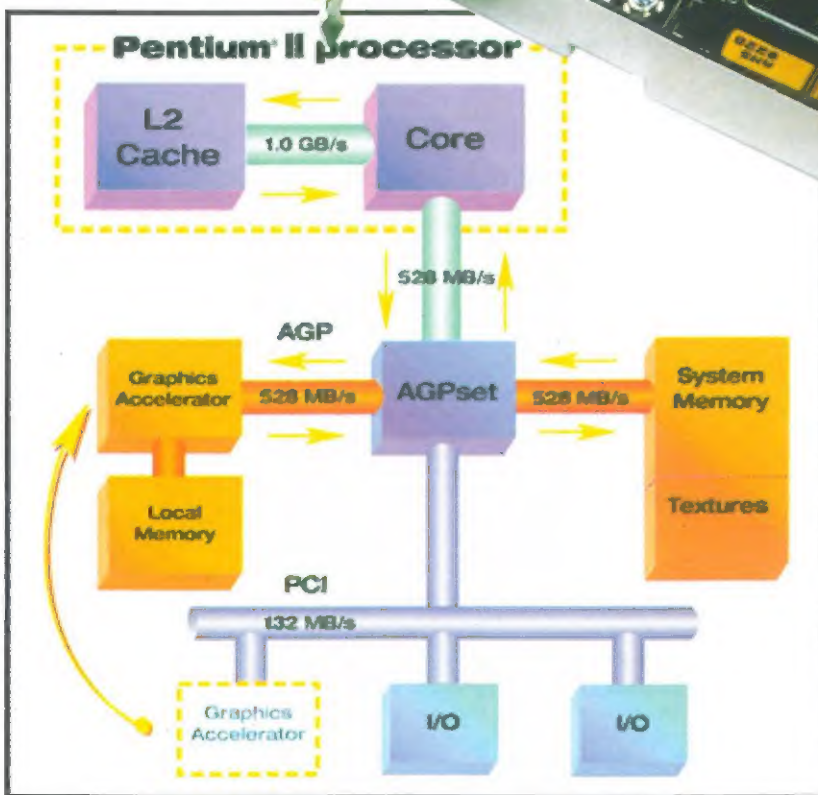
A Diamond Viperből már AGP-s verzió is kapható, ez egy Pentium II-vel

már csodákra is képes. Azonban gyengébb CPU-val már kevésbé tetszetős, mert nagyon igényli az erős gépet. A Windows teljesítménye is kiváló, teljes OpenGL támogatás, akár 1024*768-as felbontásban is képes működni ablakban is! Akinek erős gépe van, az nem fog rosszul járni vele. A Voodoo Rush chipset a 3D-s világban mindent tud, amit kell és majdnem utoléri sebességben a Diamond Monstert. Windows 95/NT/DOS-os driverek vannak hozzá, de a 2D-s része már nem a legjobb, gyengébb eredményeket tud felmutatni, mint mondjuk a

Matrox Millennium.

Elég nehéz kiigazodni a kártyák sokféleségén, már csak azért is, mert mint a mondás is tartja: "a 3D-kártya a 3D-ördög bibliája" – mégis azt tudnám tanácsolni, hogy ha már van egy jól üzemelő 2D-s kártyánk (mondjuk 4MB memóriával), ne cseréljük le, mert az osztott megoldás többnyire nem éri utol sebességben a különálló 3D-s kártyákat. Ha viszont most szántuk el magunkat egy új gép megvásárlására, akkor AGP-s alaplappal és AGP-s 2D/3D-s kártyával csak jól járhatunk.

3D-FX
Interactive



Csak egy dolog van, mi számomra nagyobb vonzóróval bír egy stratégiai játéknál – ez pedig egy fantasy elemekkel megspékelte stratégiai játék (mondjuk van néhány egyéb dolog is, ám ezek semmilyen módon nem kapcsolódnak vizsgálódásunk jelen tárgyához). Már csak emiatt is igen nagy reményeket fűztem a Sierra legújabb művéhez, a Lords of Magichez, noha a dobozon rábukkantam egy kevésbé biztató infóra is: a játékot a Lords of the Realms I-II készítői követték el. Hát, e két program soha nem tartozott a kedvenceim közé, úgyhogy ezek után kissé ódzkodva kezdtem el szemlélni az anyagot. Aggodalmaim szerencsére feleslegesnek bizonyultak, mivel a Lords of the Realms a PC-s Játékok Nagy Családfáján jóval közelebb áll a Heroes of Might & Magic 2-höz, mint bármilyen más, ami eleve nem egy rossz ajánlólevél. A Heroes 2 szerintem mind a mai napig a már emlegetett stratégiai/fantasy programok koronázatlan királya, s a Sierra érzésem szerint nem is tett mást, mint egyszerűen megíratta egy profi fejlesztőgárdával e nagy sikert aratott játék 98-as változatát. Félreértés ne essék: ezt most az egyszer nem kritikának szántam...

URAK VILÁGA

Mármint Urak, és nem urak – szóval nőnemű lé-

Az elfek természetellenes vonzalma az erdők iránt már abban is megnyilvánul, hogy városaikat kizárólag zöldővezetbe hajlandók telepíteni



a hegyek közül rendszeres portyákra induló bar-
bárok például kevésbé fogékonyak a Rend bölcs
tanításai iránt, s ez így rendjén is volt. Sok éven
át ha nem is békésen, de legalább megélték egy-
más mellett a különböző fajok és vallások, míg
egy Balkoth nevezetű gaz (s igen sokáig egy
amulettbe zárt) mágus el nem határozta, hogy
egyszer s mindenkorra kipurgálja az eretnekeket.

vások, ám nem túl fűrgék és varázslataik sem
igazán pusztítóak. Remek ötlet, hogy a fő ellen-
félként funkcionáló Halál oldaláról nem lehet ját-
szani – eleinte. Amennyiben viszont egyszer már
sikeresen megnyertük a játékot, az ő oldalukról
is megpróbálkozhatunk a dologgal, és a látszat
ellenére nem is lesz annyira könnyű dolgunk.
Egyébként hősünk hitén kívül megadhatjuk foglal-

NÉHÁNY SZÓ A
VADONBÉLI
BARANGOLÁSOKRÓL

Időnk nagy részét két dolog fogja kitölteni: a vég-
telen gyaloglások, illetve a gyögyulgas mindenfé-
le barlangok mélyén. Urak világa ugyanis elég mé-
retesre sikeredett, az egyes városokat és falvakat
több napos gyalogútt választja el egymástól. Viszont
toborozni, üzletelni, háborúzni távirati úton nem
igazán lehetséges, úgyhogy készülnünk föl rá, hogy
vezérünk állandóan úton lesz. Ez magában még nem
is lenne baj, ám máskéálás közben igen lassan gyö-
gyulnak csatlósaink, ezért a keményebb ütközetek
után nem árt egy barlang mélyén meghúzni magunk-
kat és néhány napra megpihenni. E rövid okfejtés
lényege, hogy erősen ajánlott már a kezdetekkor
néhány fűrgébb zsoldost felfogadni, akik ezentúl
csak és kizárólag futár feladatokat fognak ellátni,
ráérő percekben pedig ismeretlen tájakat derítenek
fel. Máskéálásnál nem árt arra sem figyelni, hogy az
egyes csapatok illetve bajnokok mozgékonyasága
ugyancsak eltérő, tehát érdemes egy csakis lova-
sokból álló "gyorsreagálós hadtestet" fenntartani
(a sereg mozgása értelemszerűen a leglassabb egy-
séghez igazodik). A játék egyik legeredetibb újítá-
sa, hogy csapataink sebessége attól is függ, hogy



nyek is akadnak e bohokás nevű földön. A fan-
tasy-atlaszok alighanem a "szokványos" jelzővel
illetnék Urakot, mivel lakosságának nagy részét
óriások, elfek, barbárok, varázslók, gnómok és
egyéb hétköznapi teremtmények alkotják. Geo-
gráfiaja szintén elég sivár: hófödte csúcsok, át-
hatolhatatlan erdősegek, bűzös mocsarak itt-ott
néhány varázslótoronnyal és effeledett labirin-
tussal megspékelve. Urak lakói amúgy nyolc
nagy hitet követnek: a Tüzet, a Vizet, a Levegőt,
a Földet, a Rendet, a Káoszt, az Életet illetve a
Halált. Minden fajnak megvan a maga hité, azaz

o lenne amúgy a Halál legfőbb evilági helytartó-
ja, s mint ilyen, élőholtak egész hordáinak pá-
rancsol. Kellemetlen. Az eztán következő esemé-
nyeket mindenki kitalálhatja: városok feledülve,
mindenhol rothadó seregek, és a különböző val-
lások főtemplomai megszállva. Természetesen
már közeleg a nagybetűs Hős, aki majd megsza-
badítja Urakot Balkoth rémuralmától... Na jó, ezt
a hős-dolgát annyira azért nem kell komolyan
venni, mivel a sötétség uralmának szétzúzásán
kívül lesznek jóval prőzaiabb feladataink is, úgy-
mint labirintusok kifosztása, városok elfoglalá-
sa, ellenséges vallá-
sok "jó útra téríté-
se" és hasonlók. El-
végre a legnagyobb
hőrosz a piacról
el, vagy mi a szósz.

A NYOLC
NAGY HIT

Tán mondanom se
kell, hogy a játék
egészére igen nagy
kihatással lesz mi-
lyen hitet is választ-
tunk hősünknek. Ez
határozza meg a vá-
rosunk környékén
felfogadható csapa-

kozását is, azaz har-
cos, tolvaj vagy épp
varázsló lehet ökel-
me. E választás iga-
zán komolyan csak a
játék kezdeti szaka-
szát befolyásolja, a
későbbiekben már
kedvünk szerint to-
borozhatunk/fejleszt-
hetünk bajnokokat.
Az egyes vallásokról
és karakterosztá-
lyokról egyaránt el-
mondható, hogy
mind nehézség, mint
pedig a követendő
taktika szempontjából
igencsak külön-
böznek egymástól. Az első játékhoz például min-
denkinek a Káosz hitű harcosot tudom ajánlani,
aki kiválóan alkalmas a klasszikus villámháborús
hadműveletekre. Egy nem túl bonyolult mate-
matikai művellet segítségével kiszámolható, hogy hu-
szonnégy (rendben, kezdetben csak huszonegy)
különféle karaktert lehet összebarkácsolni, ami
már így magában is elég hosszú távú szórakozást
sejtet. Ha viszont azt is hozzáteszem, hogy a
Lords of Magic minden játéknál újragenerálja a
térképet, gondolom mindenki egyetért vele: ez bi-
zony nem egyesítés játék.

T.J. bölcs (?) vezetésével
portyára indulnak az Élet hadai



milyen fajhoz tartoznak és épp milyen terepen tar-
tozkodnak. Példának okáért a hófödte hegycsúcsok
között botorkáló tűzóriások baromi lassan haladnak
(s természetesen az egész sereget lassítják), míg az
elfek félelmetes sebességgel szelik át az erdőket.
Mit mondjak, kombinációs lehetőségekben nincs hi-
ány.
Nem szóltam még a vadonban fellelhető különféle
épületekről, holott itt is bőséges a választék.
Leggyakrabban barlangokba fogunk majd botlani,
ezeket meglátogatva kisebb/nagyobb seregekkel
mérhetjük össze erőnket. A túl gyakori elhalálozá-

A Halál áldoz tégláinak nem
jelent különösebb megméret-
tetést két százas elv tolvaj





Mint a torony foyban egy ekezt
armadia is mutatja. I.e. mint
az effek vője, nem megy meg az
effekvőbe

lódni, mivel tapasztalataim szerint elég kevés dol-
log van fölön s égen, ami egy kéllőképp feltárolt
tizenkét fős sereget megállít.
leje lenne néhány szót ejtenem a tolvajokról.
Mint a leggyedibb karakterosztályról. A harc-
s erejével, a mágus furmányos varázsigéivel érve-
nyesül - de alapvetően mindkettő egy nagyobb
sereg élén érzi magát igazán jól. A tolvaj ezzel
szemben magányos farkas, mivel legkellőesebb

rástárgyakról is. A tolvajok utolsó, s alighanem
leggonoszabb képessége az, hogy megpróbálhat-
ják élvé ellőgni az ellenséges bajnokokat, bár
a lehetőség szigorúan csak harc közben él. Ennek
mondjuk mégvan az a veszélye, hogy kevésbé vá-
lós beállunk a háttérben egyenlőre, viszont a
fontosabb ellőtt katonákkal szörnyű dolgokat mű-
velhetnek. Először is megpróbálhatjuk őket a szo-
kásos leltatós (tehát viszonylag békés) módszer

hemes ok nélkül újat húzni. A kétfrontos háború
ugyanis a Lords of Magicben sem túl hálás fel-
megyerőnek tűnő pozícióból sem. Engem például
idegösszeroppanás kerülget a váratlanul felbukkano-
sított ellőttelőkkel szembe. A háttérben egyenlőre
től. Arról nem is beszélve, hogy a baráti hitel kö-
vetőit akár vazallusunkká is lehetjük, ha mi szaba-
dítjuk meg főttemplomukat Balkoth szolgáitól. Ez
remekül hálás ellőtt, mivel ezáltal mi irányítjuk va-
zallusokat és seregeik
ny részét. Mégval,
amennyiben karakte-
runk elhalálunk, a
vazallus hit fővezére
átveszi helyét, tehát
nem kell újat húzni.
Az ellenségeserő
behódoltatása mar-
kissé bonyolultabb
egy, mivel a fővezér
kal szívet kell be-
nyújtani, a megmarad-
sereget meg ezután is
szorítottan folytat-
ni ellenük. Egyé-
ként a meghódított
híthez tartozó csapa-
tok és hőnő

szívet igen hálás ellőtt, mivel ezáltal
Ezek közül is kiemelkedik az a valószínűs kis
gyöngyszem, hogy egy varázstárgyat felhúzza a hős
egyszer s mindenkorra megkapja annak bönuszait.
Má tőbb, azt felvéve s újra felhúzza ez még egyszer
megvárunk! E sajnálatos prógabírla eredménye-
képp ha két hős elég sokáig csereberélt egymás kö-
zött a tárgyait, 200-300-as tulajdonságokat is
összehozhatunk egymásnak. Mű mondják, tő az



Kicsiny falom, ott szőrttem én



A hegy tabanát elterelő kis kommunak
bekeget meg nem daltá fel a haború

képeségét, a lopakodást ilyenkor tudja igazán
jól használni. A lopakodó tolvajt ugyanis nem lát-
ja az ellőtt, azaz viszonylag veszélytelenül de-
ríkheti fel az ellenséges városok és templomok
közvetlen környékét. Veszélyt legfeljebb a konkré-
tus tolvajok jelentenek ökelmére, mivel ezek go-
nász módon felfedezhetjük osonó hősünket, ami
igen komoly kellemetlenségekhez vezethet. Egy
ellenséges sereget becserkészve két különösen
kellőes opció közül választhatunk: lophatunk il-
letve kénkedhetünk. Az előbbihez aligha szüksé-
ges különösebb kommentár, fő célpontunk a

fül sőt szót bár is lenne rajta, az ellőtt
csak annyit: az ellőtt nem feltétlenül ellőssé.
Minden valószínűs megvan a mágus ellőtt.
például a Tűznek a Víz, az Életnek a Halál, az
ellőttetés hítek folyamatosan áskálódnak egymás
ellen, itt től sok szerepe nincs is a politikának. Va-
nak viszont félig-meddig szövetséges, vagy leg-
alábbis semleges valószínűs, azaz ezekkel nem

leggyakoribb, hogy a háttérben egyenlőre
től. Arról nem is beszélve, hogy a baráti hitel kö-
vetőit akár vazallusunkká is lehetjük, ha mi szaba-
dítjuk meg főttemplomukat Balkoth szolgáitól. Ez
remekül hálás ellőtt, mivel ezáltal mi irányítjuk va-
zallusokat és seregeik
ny részét. Mégval,
amennyiben karakte-
runk elhalálunk, a
vazallus hit fővezére
átveszi helyét, tehát
nem kell újat húzni.
Az ellenségeserő
behódoltatása mar-
kissé bonyolultabb
egy, mivel a fővezér
kal szívet kell be-
nyújtani, a megmarad-
sereget meg ezután is
szorítottan folytat-
ni ellenük. Egyé-
ként a meghódított
híthez tartozó csapa-
tok és hőnő

még gízis ellőtt. Ha szívet a háttérben egyenlőre
rál mindenki felőtt, azaz viszonylag veszélytelenül de-
ríkheti fel az ellenséges városok és templomok
közvetlen környékét. Veszélyt legfeljebb a konkré-
tus tolvajok jelentenek ökelmére, mivel ezek go-
nász módon felfedezhetjük osonó hősünket, ami
igen komoly kellemetlenségekhez vezethet. Egy
ellenséges sereget becserkészve két különösen
kellőes opció közül választhatunk: lophatunk il-
letve kénkedhetünk. Az előbbihez aligha szüksé-
ges különösebb kommentár, fő célpontunk a

Sierra/Impressions
http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P120, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-komp. hangkártya, 16 bit color SVGA
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4CD

93%

NO, ERRE LÉPJ VALAMIT!

Mínél egyszerűbb, annál népszerűbb! Számítógépes játékokra vonatkoztatva ez a kijelentés csupán egy esetben mondható igaznak: ha egy logikai játékról van szó és a Bust-A-Move 2 pontosan ez a kategória. A játéktérmekekből került a számítógépünk képernyőjére, és enyhe túlzással talán a Tetris-félek generációjába sorolható. A különbség csupán annyi, hogy itt felfele hullanak az alakzatok, sőt, nem is hullanak, hanem mi löjük ki őket. Lássuk bővebben, hogy mit is kell csinálnunk!

Adva van egy téglalap alakú játéktér, melynek a tetejében különböző színű buborékokat láthatunk. A képernyő alján egy kis ágyút forgathatunk, ágyúgolyónak pedig ugyanolyan buborékokat használhatunk, mint amelyeket felül is láthatunk. A kilőtt buborékok egyszerűen hozzátapadnak a többihez, és ha három egyformát sikerül így összekapcsolnunk, azok szépen eltűnnek, vagy ha úgy

intszik: kipukkadnak. A végső célt gondolom már mindenki sejtí: eltüntetni az összes buborékokat. Ez persze még nem lenne túl bonyolult feladat, ezért a programozók olyan "gonoszágot" agyalnak ki, hogy az

összes buborék időről-időre egy egységgel lejjebb tolódik. Azt hiszem főleg a magyarok, mi történik, ha az összetapadt buborékok elérik a játéktér alját: akkor bizony próbálhatjuk a szintet újra, és egy creditnek búcsút mondhatunk. A játéktérben az ugyan bár egy érdemesebb feladat meg – még szerencse, hogy a PC-be nem kell pénzt dobálnunk.

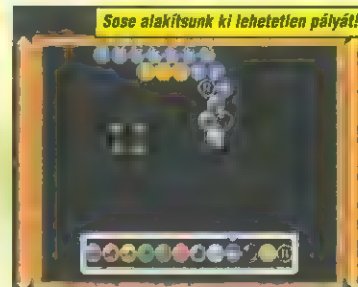
(Maximum új processzor, alaplap, RAM-ok, és videókártya képében – az pedig nem összeg! – CoVboy) Az egész tehát a jó célzó tudományon múlik, akár csak a biliárdban. Ugyanúgy itt is megtehetjük, hogy mandinerre játszunk, ma-

gyarul: ha egy buborék mögé akarunk bejuttatni egy másikat, a lövedéket a falra pattintva ezt könnyedén megtehetjük.

A játékot két fajta módozatban játszhatjuk, melyek abban térnek el egymástól, hogy milyen speciális buborékok fognak megjelenni. A speciális buborékok alatt olyan gömböket kell érteni, amelyek valamilyen különleges tulajdonsággal ren-

– még meg is gyorsíthatunk! Próbáljunk csak meg a kilőtt buborékokkal együtt más buborékokat is leomlasztani: lám, ezek mind átterülnek az ellenfél tételére. Jó kis taktika, csak az a baj, hogy az ellenfeleink is ismerik. A szabályok egyszerűek: nyerj és jöhet a következő ellenfél, avagy veszít és a játéknak vége.

Három nehézségi szinten játszhatjuk ezt a mókát: az elsőnél még



Sose alakítsunk ki lehetetlen pályát!

A játék VGA grafikája nem egy mai színvonal, de a célnak tökéletesen megfelel. Az installáláskor ugyan szabadon választhatunk képernyőfelbontást, de mivel a felbontás növelésével a játéktér zsugorodik, ennek nem sok értelmét látom. A Bust-A-Move 2-ben amúgy minden megvan, ami egy jó logikai játékhöz kell: pofon egyszerű játékmenet, amelyet bárki egy szempillantás alatt átlát; érdekes feladványok, hiszen a nehézséget a végtelenségig lehet fokozni, s így minden egyes próbálkozás új kihívást jelent;

és egy brilliáns két játékos üzemmód. Komolyan lehet venni és nem árt megfontolni amire a készítő figyelmet fordított: mielőtt nekifognál a játéknak feltétlenül csináld meg a házi feladatot, etesd

BUST-A-MOVE 2

del-kezik. A csillagos buborék például az azzal azonos színű buborékokat fogja elpusztítani, mint amilyenhez elsőként hozzáér. A főbuborék addig tarol, amíg el nem éri a játéktér tetejét. Vannak elpusztíthatatlan buborékok is, amelyekről úgy szabadulhatunk meg, ha kipukkasztjuk a felettük lévőket (amelyek tartják őket).

A játéktípusokon belül választhatunk egy bizonyos "kaland" módot (Puzzle Game), ahol az ágyút irányító szörnyecskéket egy térkép találjuk, a pergamenen az ABC betűivel. Minden egyes betűt pályát jelent, ezek mindegyikéről természetesen csak akkor léphetünk tovább, ha már teljesítettük őket. Ahogy egyre feljebb haladunk, a játék úgy nehezedik, s amint az utolsó fordulóval is végteztünk, a játékot teljesítettük.

Azonban nem csak az eltérő felépítésű pályák jelenthetnek új kihívást: a Player VS Computer opcióval kerithetünk magunknak riválisokat is. Ennél a módnál a játéktér közepén megfigyelődik, és jobboldalt láthatjuk az ellenfelünket. A feladat az, hogy ellenfelünkkel minél hamarabb végezzünk, amit – egy kissé tisztességtelen módon

jelen van a célzóvonal is, ami jelentős könnyítés, hiszen így előre látjuk, hova fog a lövés pattanni. A Hard fokozaton viszont összetett pályákra, és kemény ellenfelekre számíthatunk. Ha már unjuk a gépi ellenfeleket, lövöldözhetjük a buborékokat egy haver társaságában is, erre való a Player VS. Player opció. Ugyanezt megtehetjük anélkül is, hogy átvinnánk magunkhoz a barátot, hiszen a Multiplayer-opcióra kattintva modemen vagy hálózaton keresztül is játszhatunk. Végül azok a játékosok, akik már tényleg minden csínját-bínját ismerik a buboréklovászatnak, saját pályákat is fabrikálhatnak (Edit Mode), s így egy 30 pályából álló saját tervezésű játékot hozhatnak létre.



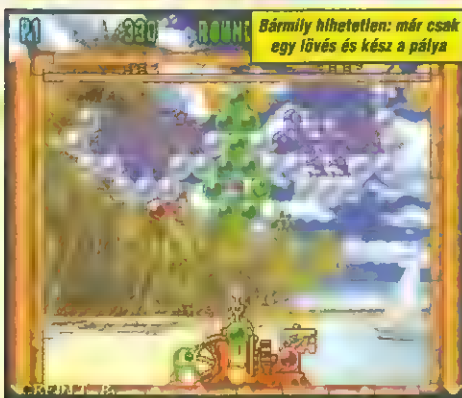
Ellenfelünk számára külön nyílványokat építhetünk amiket aztán átküldhetünk neki!

meg a kutyát, és intézd el a családi ügyeket – ugyanis később már nem lesz rá idő!

V.Z.



Hát ez már elég reménytelen helyzet



Bármily hihetetlen: már csak egy lövés és kész a pálya



A hila íze ellen jobb ha már az elejétől koncentrálnunk

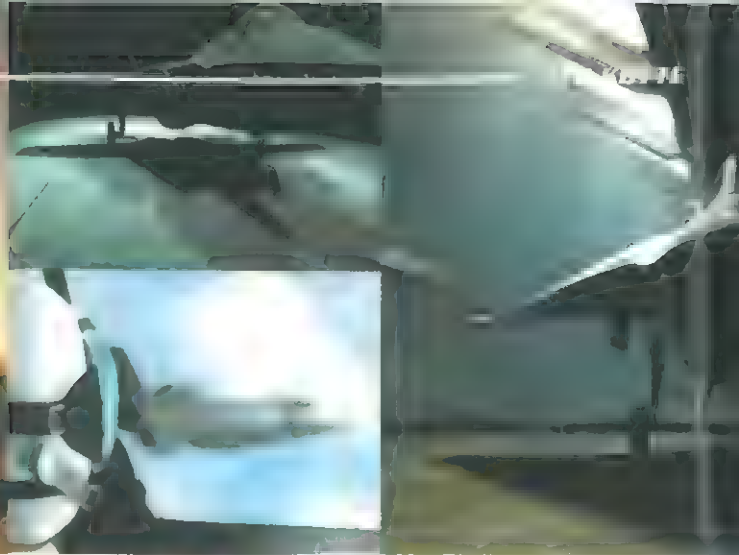
ACCLAIM TAITO
<http://www.acclaimnation.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
 JÁTSZHATOSSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENEBONA**

Minimum: 4860x256, 8MB RAM, 2xCD,
 kompatibilis hardver, DOS5.0/Win95
 Ajánlott: 686magát sáttatató kutya...

86%

LOPAKODÓK AZ ÉGBOLTON



Aljas indoktól vezérelve, néhány héttel ezelőtt az egyik "százéves" számítógépes barátom mivel már régen nem találkoztunk, meg-invitált birodalmába "meghallgatni házimozi rendszerét". Látni – időhiányra való hivatkozással – ödökdösöm, csak úgy mellékesen jegyezte

A programban repülhető típusok: ismeretlenségem most elmarad. Olvasói körre ettől egyébként is tartózkodom, de kivételként ez most nem is esik nehezemre. A magyarázat egyszerű: egyelőre szinte semmit sem lehet tudni róluk. Ami ismeretes, hogy a Boeing az X-32-vel, a Lockheed-

A PROGRAM

A program igényeire már történt utalás, de nem árt pontosítani: Win95; Pentium P90-nél erőteljesebb konfiguráció; 16 MB RAM (tapasztalatból tudom, hogy eleve kevés!); 6-szoros sebességű CD-ROM; 640x480-as felbontás.

kapcsoljuk az utánégetőt, amikor behúzzuk a futóművet, amikor kilőjük a rakétákat – mind-mind, a legélethűbb, amit eddig hallottam. Ez önmagában még nem is lenne olyan nagy dolog, a JFS-ben azonban nemcsak az effektek, hanem az összekötő zenék is remekül megkomponáltak, hangulatuk

JOINT STRIKE FIGHTER

meg, hogy pedig két legyet is ütőnénk egy csapásra, mert ha már úgyis ott leszek, legalább véleményt mondhatnék legújabb számítógép konfigurációjáról. Ennek már tényleg nem lehetett ellenállni – annak idején még Pakara is elzarándokoltam erőmű-nézőbe, akkor két utcával odébb meg pláne elmegyek!

Rövidített verzióban előadva a történetet: mire odaértem hozzá, ő "vélet-

Martin az X-35-tel indul egy, a Pentagon által kiírt újabb harci-repülőgép tenderen. Az X-32 prototípusa talán már el is készült (?), az X-35 prototípusának gyártását pedig a közelmúltban kezdték meg.

Az X-32 semmi máshoz sem hasonlító antiszepsz, az X-35 pedig az első ránézésre megtévesztő lehet, mert hasonlít egy kicsit az F-22-es (szimulátor programíró körökben manapság



Környezetkímélő okokból nem célszerű az ilyen magasságban történő repülés

lenül!" (tudta, mivel kell hátba döfnie) éppen a JSF-fel játszott, és az asztalára készített kis tükörből kajánul figyelte reakcióim, melyeket, mint egy film forgatókönyvét, előre borított. Egyetlen dolgot nem tudhatott előre, ami bennem mint érzés a mélyről előkerül: utoljára akkor éreztem hasonlót, amikor még a C64-es korszakban megláttam az első Amigát. Szájtátva gyönyörködtem a szélesebb (!) gyönyörűségben, ami elémm tárult. Néhány nappal később, amikor már a saját gépemmel kezdtem tesztelni a programot, a gyönyörűség ugyanúgy megmaradt, kár, hogy az időjárás szélsőségesre változott.

sláger) repülőgépre, a legszembetűnőbb különbség azonban, hogy ennek is csak szimpla a hajtóműve. Mindenestre Anglia, Norvégia, Hollandia, Dánia és Olaszország már bejelentette vásárlási szándékát a versenyből győztesen kikerülő típusra. A géptesten kívül függesztményként, és belül is, 4-4 felfüggesztési pont található. Lehetséges fegyverzet: gépágyú, AIM-120C AMRAAM, AIM-9X Sidewinder, AGM-88C HARM, GBU-31 JDAM-3, GBU-32 JDAM-3, AGM-154A JSOW Baseline, AGM-154B JSOW Anti-Armour, AGM-154C JSOW Unitary, CBU-97 UCMD Anti-Armour, LAU-3A Rocketpod.

tás, 16 bites SVGA kártya és joystick, vagy egér. A program rendelkezik 3DFX támogatással – talán meg sem kell említenem, hogy a "szélsőben gyönyör" nélkülül el sem képzelhető! A grafikáról egyébként csak áradozni lehet, nagyon szépen kidolgozott a környezet. A gépek pedig fantasztikusan élethűek, például külső nézetből is látható a világító műszerfal. Minden egyes tereptárgy élet-hű, bár néha kissé kopárnak tűnhet az alattunk elterülő táj. A heves légi harcok közepette azonban erre egyébként is kevésbé figyelünk. Rendkívül élethűek a rakéta által húzott "füst" felhők, és a látványosabb műrepülést biztosító, a szárnyvégekből engedhető piros és kék csíkok (CTRL-S). A találatot kapott szárny vagy hajtómű, fehér és vöröses fekete füstöt hűz maga után. Külső nézetből a kiömlő nyíláson betelét leskelődve, elkülönülnek az izzásban lévő hajtómű részecskék.

A hanghatások külön említést érdemelnek, mert igen nagy mértékben növelik "komfort-érzetünket". A gépek hangja átlagon felül. Amikor be-

van! A hanghatásoknál tartva, még említést sem tettem, a rádióforgalmazásról. Rendkívül átfogók, és könnyen kezelhetők a rádióparancsok. Szinte mindenre utasíthatjuk kötelezőnk tagjait (kit löjön, hova menjen, milyen formációba rendeződjön stb.) Folyamatosan segítenek a társak, adják az információt, hogy mire vigyázzak, ki támad és merre. Izgalmas társalgások, de legfőképp hasznosak, és életszerűek. Mindezek ellenére, szerencsére a játék nem lett különösebben túlbonyolítva.

Egy rövid, ám annál látványosabb introval indul, majd megjelenik a főmenü, melyben a következők találhatók: Dogfight, Multiplayer, Campaign, Select Pilot, Options, Quit. (A fordítást a szerkesztőségünk külön kérésre, levélben megküldi).

Célszerű először a **Select Pilot**ot választanunk. Itt beállíthatjuk nevünket, hívőnevet, és hogy melyik típuson



szeretnénk repülni. A gép mellett ugyan felsorolják annak paramétereit, de gyanítom, hogy ez inkább csak látványossága, mint komolyan veendő szolgáltatása a programnak. A gép alatt található további három kis ikon. Az elsőre bökve, egy általános bemutatót láthatunk a két gépről, és arról, hogy tulajdonképpen miről is szól a játék. A második ikont választva, a kiválasztott gép részletes bemutatása következik, a harmadik "film"-ből pedig a fegyverzetet ismerhetjük meg.

A **Dogfight**-ban találjuk az egyedi küldetéseket. Beállíthatjuk a napszakot, időjárást, a saját csapat létszámát, az ellenség létszámát, géptípusát, képzettségi szintjét, és az inycenek választhatják az Only Gun (géppágyú párba) opciót is akár. Meghatározhatjuk továbbá a helyszínt, ahol harcolni akarunk (a különböző helyszínek, eltérő nehézségi fokot jelentenek), de a bizonytalankodók (vagy

Éles kitérő manőver



nagymenők) választhatják a véletlenszerű, "Random" lehetőséget is.

Campaign: Ezen belül találjuk az összetett küldetéseket. A négy különböző terület: Afghanistan (Easy), Colombia (Medium), Korea (Hard), Kola Peninsula (Very Hard).

Kiválasztva a küldetés helyszínét, "kézhez kapjuk" annak térképét. A térkép bal felső sarkában található az időbeállító szerkezet, melyre rábökve (ki gondolta?) beállíthatjuk az időt, majd a Done gomb megnyomása után fényképeken nézhetjük meg a célpontokat és védőiket. A jobb oldalon található még néhány fontos dolog:

A Wingman opcióban állíthatjuk be a saját kíséret létszámát, és hogy



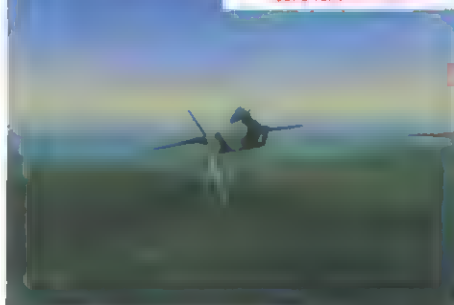
A kigördülés a felszálláshoz rendszerint körülményes procedúra

milyen géptípussal repüljenek. Kísérőink, akaratunktól függően, akár az "uncsi" F-22-eseken is elláthatják védelmünket. Az Arm Plane-en belül a fegyverzet összetételét módosíthatjuk. Ha mindennel elégedettek vagyunk, a Take Off-fal kezdhetjük meg karrierünket. A levegőben nem sok időnk van a bárgyú bámszko-dásra, ellenfeleink feszes figyelmet kényszerítenek ránk. Gyorsaság, és pontosság kell jellemeznie tevékenységünket, különben a kezdő szintű ellentelnek is hamar farba durrintanak. Katapultálás után, a többi programmal ellentétben itt nincs vége a missziónak: a földön tovább folytathatjuk utunkat, egy aprócska pisz-

Természetesen itt sem hiányozhat az ellenség szemszögéből látott nézet



A játékban azért sokkal szebben fest a rakéta indítása



Ha a légtérben orosz vadászok repkednek, akkor jobb, ha egy tankhajó behúzza a nyakát



tollyal felszerelve. Nagyon kevés a benne lévő lőszer, szűnyogirtó helyett használni nem érdemes! Nem volt arra időm, hogy a mentő csapatot kiváram, vagy fogságba ejtsem magam, (még az is lehet, hogy nem is jött volna senki), ezért a katapultált pilóták sorsa a klikk megírásáig ismeretlen. (A "katapultos mászkálás" csak itt működik, a Dogfightban nem.) További csodálatra adott okot, a Virtual Cockpit. Repülőgépünk a HUD kikapcsolása után is tökéletesen irányítható marad, mivel a fejünk forgatásával a műszerfal műszereinek paramétereit – anélkül, hogy magára a műszerre rá kellene merednünk – leolvashatjuk. (Fejforgató jó-

gyakorlat az ALT+egérrel végezhető, további nézetváltások a CTRL+nyilakkal). A billentyűzet kiértékelés részletes leírása egyébként a programon belül is megtalálható, az ESC F1 lenyomása után, a Help-menüben.

Állítható továbbá a grafika, a hang, plusz a Cheat-menüben az örökölet, örökfegyver, stb.

Záró: Számomra minden bizonnyal mérföldkő lesz ez a program. Hasonlóan, mint C64-en a Fighter Pilot, Amigán az Interceptor, az ős PC-n a Retaliator, úgy a 90-es évek végi PC-s korszakból ez a program lesz az, amelyre majd mindig nosztalgiaival emlékezem. Erre csak azok a programok voltak eddig képesek, amelyek valamilyen nagyban másak, nagyon újszerűek voltak, mint a többiek, illetve az

első találkozásnál, az átlagnál nagyobb hatással voltak rám. Engem a JSF győzött meg például arról, hogy a 3DFX-kártya nem egy buta, ránk kényszerített befektetés, hanem általa egy új, minőségileg más, egy magasabb szintű számítástechnikai világba emelkedhetünk. Nem a leg-szerencsésebb a program témaválasztása. A még csak rajzasztalon létező típusai miatt, mint szimulátor valószínűleg, gyorsan felejtendő lesz. Ettől függetlenül a grafikai megoldásai (sajnos egyenlőre, csak az erős kategóriába tartozó gépeken tudja ezt a csillogást alátámasztani) messze szimulátor-program kortársai fölé emelik.

Apropó, még valami: szeretnék külön köszönetet mondani a ceglédi CAT-COMP Kft.-nek, a program megírásához nyújtott segítségükért.

Széchenyi János

Eidos/Innerloop
http://www.eidosinteractive.com

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
ZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95.
Bővebb információk a hangkártyára
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD, 3014-kártya

93%

Úgy tűnik, a nagy software-fejlesztő cégek az utóbbi időben ugyancsak rákaptak a Games Workshop-fele táblás játékokra. Még meg sem száradt a nyomdafesték az Epic cikkben és lám, szorgos amerikai barátaink egy újabb feldolgozással rukkoltak elő: a Dark Omenel. A játéknak egyébiránt sötét múltja van, mivel egy Shadow of the Horned Rat nevezetű stuff folytatása, ami szerintem meg a legelvakultabb Warhammer-rajongók körében sem aratott osztatlan sikert. A szokásos "Vajh! mi a csuda az a Warhammer?" kérdéskört most egy

kereke, a már emlegetett gyorsítókártyáknak MMX processzoroknak és egyre méretesebb RAM-oknak hála, egészen elképesztő dolgokra is képes a PC. A játéktér teljesen szabadon mozgatható és nagyítható, elképesztő mennyiségű textúra hömpölyög a csatamezőn és még napestig folytathatnám ezt az Anway-hangulatú mesedélutánt. A gond csak annyi, hogy ennek megvan a maga ára, mégpedig a szó legszorosabb értelmében. A Dark Omen számos kortársához hasonlóan csúcsgépekre fejlesztették: nem elég a Voodoo, nem elég a sok RAM, nem

mondjuk kissé merész állítás, úgyhogy röviden le is vezetném. A zsoldosok többsége a konzolidáltabb fantasy-regényekben pénzért harcol, ám Öregvilágban ez a szakma a legkevésbé sem rentábilis. A legtöbb csata után a fizetség teljes egészében rámeleg az új zsoldosok felfogadására, jelen pillanatban például teljes vagyonom 26 aranyra rúg, ami durván 1/8 lovas megvásárlására elegendő. A dicsőség&hatalom szintén nem jöhet szóba, mivel a viselkedészavaros boszorkányvadászok, zsugori kalmárok és az előleg fogalmát

zöld ütközetben még komolyabb vérvesztéshez fog vezetni és így tovább – e folyamat végéig elég könnyű megtipplélni. Amennyiben egyik csapatunk végleg elpusztult volna (azaz a létszám nullára esik), hezitálás nélkül kezdjük újra a csatát. A megsemmisült egységeket ugyanis semmiféle fondorlattal nem szervezhetjük újra, új csapatokat pedig NEM vásárolhatunk. A történet bizonyos pontjain kapunk ugyan új osztagokat, néha hősök is beállnak zászlónk alá, ám ez az örömteli esemény elég ritkán szokott bekövetkezni. Egyébként a már meglévő csapatokat "felpáncélozhatjuk", azaz egy borsos summa ellenében növelhetjük a túlélési esélyeiket. A gond csak az, hogy ezen egyszeri befektetésen kívül azantúl az utánpótlás is lényegesen drágább lesz – úgyhogy megvan a dolog veszélyei. Katonáinkról még annyit, hogy a likvidált ellenséges csapatok függvényében tapasztalatot szereznek, a mely folyamatosan fejlődnek harci statisztikákban. A blokkolókat egyébként nem elszárazíthatjuk a játék írói, mivel 1-4 kis koponya jut a csapat vezélyességét, más paraméterekre nem is emlékszem, de az általános szabály az, hogy minél több koponya van a csapatunkon, annál erősebbek lesznek. A blokkolókat a blokkolóknak kell kezelni, a blokkolókat a blokkolóknak kell kezelni, a blokkolókat a blokkolóknak kell kezelni.

Jüvetelünk célja a falu közepén éktelenkedő kincsesládák, amelyet az irányító panel több-kevesebb sikerrel eltakar



Bölcs hadvezérek roham előtt sasem foledkeznek meg a tűzérzési előkészítés fontosságáról



mentes fogalom háttérrel meg is kapható, a legfontosabb tudnivaló két pontban: a) egy angol származású, igen nagyszerű táblás stratégiai játék; b) egy Öregvilág nevezetű világban játszódik, ahol enyhén elborult hősök, nagyon elborult démonok és tökhülye orkok&goblinok élnek vidám kis életüket (dark fantasy meg minden). És persze vannak élőhalottak is. A Dark Omen középpontjában azok a az igen antiszociális teremtmények állnak, mivel a Nagash nevű hallgató főcsonti vezetésével el akarják uralni a Birodalmat. A gyanútlan játékos itt lép a képbe, mint egy nagyhirű (lásd az első rész történéseit) zsoldoserege vezére, aki szép lassan egyre mélyebbre süllyed a nem túl sok jóval kecsgetető háborúban.

ELŐPILLANTÁSOK

A fegyelmo benyomásom a Dark Omenel kapcsolatban a méla döbbenet volt, amit a bevezető képsorok megtekintése váltott ki belém. Mit mondjak, ehhez fogatható még nemigen volt szerecsém PC-n. Magyarázat: a gyanúm, hogy ezt az intrót is Silicon Graphics gépeken dobták össze – ebből már mindenki sejtheti, hogy mire számíthat. Szóval elég pofásra sikeredett, na... A második kultúrsokk a 3Dfx-es változat megtekintésénél ért, mivel a texturák és maga a grafikai engine egyszerűen tökéletes. Szerény véleményem szerint jelen pillanatban a Dark Omen az a játék, amit véres karóként lehetne a konzol-fanoknak mutatgatni, mint a PC-s játékok csúcstát (túlzásokba azért ne essünk: ez csak a grafika vonatkozásában...), a harmadik megrendítő élmény viszont az volt, midőn 3D-kártya nélkül is megpillantottam a programot – hát, szóval, hogy is mondjam... valahogy nem volt az igazi. Szélsőségesebben fogalmazva: nemcsak könnyfakasztóan randa volt, hanem élvezhetetlenül lassú is. Tartok tőle, hogy az a fránya gyorsítókártya egyre inkább alapkövetelmény – már a stratégiai játékoknál is.

Ami magát a játékmenetet illeti, az nem sokat (értsd: semmit sem) változott az első rész óta. Annak idején a Shadow of the Horned Rat alkotói megkíséreltek egy teljesen 3D-s környezetben játszódó, real-time stratégiai programot összehozni. Ez mondjuk nem kifejezetten tegnap történt, s az akkori gépek teljesítményét ismerve mindenki elképzelheti a végeredményt. Mostanra viszont igen nagyot fordult a világ

eleg az izmos processzor – mindenből a legjobb kell. Ezt azért jegyezzük meg, hogy T.J. Korn a béta-verziót tesztelte – CoVboy) A grafikat persze mindenki kedve szerint lebutíthatja, ezzel viszont pont a játék legnagyobb erőnye vesz el. Úgy tűnik a balorsós PC-tulajdonosnak nem marad más választás, mint fejleszteni, fejleszteni, fejleszteni. Persze jóanyám már az első C-16-osnál megmondta, hogy ennek rossz vége lesz.

A ZSOLDOSÉLET DISZKRET BÁJA

Maga a játék egy kellemesen gátlástalan zsoldoskapitány hanyatlásáról szól, kinek az életben az egyetlen célja a gyilkolás. Ez

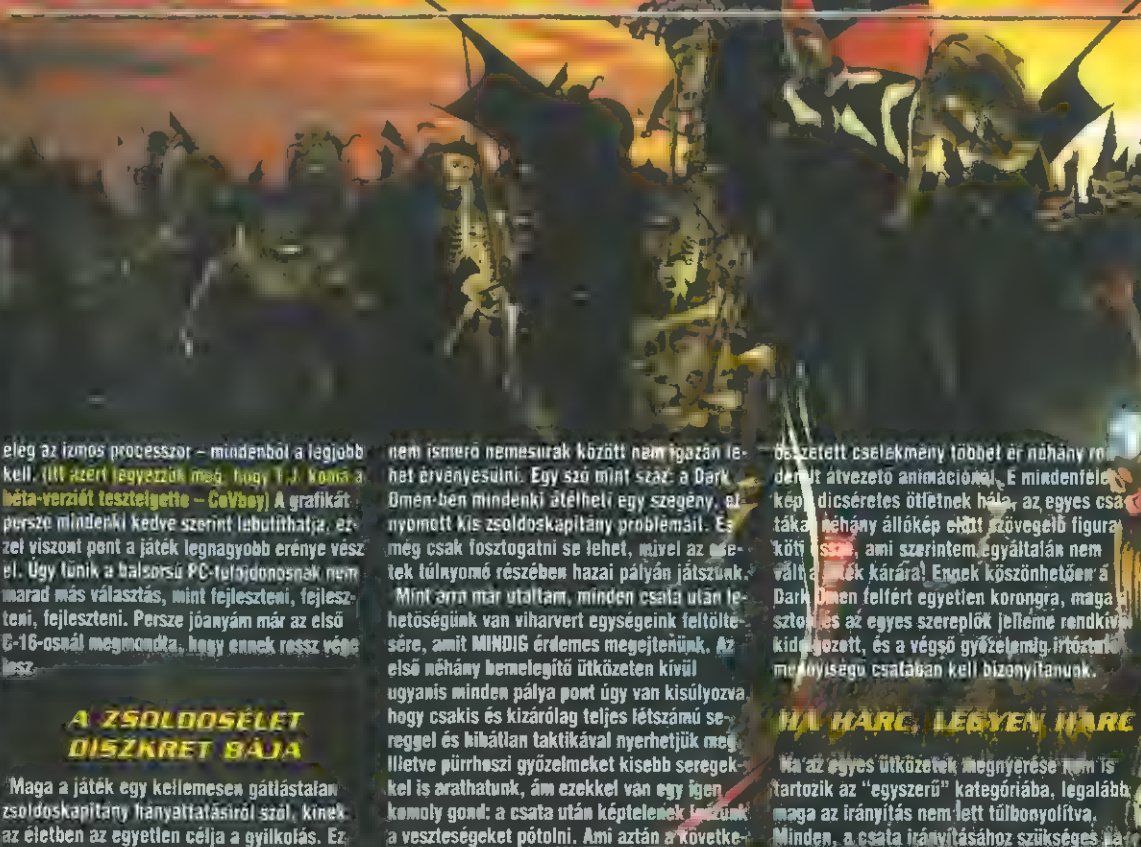
nem ismerő nemesisuk között nem igazán lehet érvényesülni. Egy szó mint száz: a Dark Omen-ben mindenki átélheti egy szegény, elnyomott kis zsoldoskapitány problémáit. És még csak fosztogatni se lehet, mivel az esetek túlyomó részében hazai pályán játszunk. Mint amint már utaltam, minden csata után lehetőségek van viharvert egységeink feltöltésére, ami MINDIG érdemes megejtenünk. Az első néhány hemelegítő ütközetben kívül ugyanis minden pálya pont úgy van kiszütyözve, hogy csakis és kizárólag teljes létszámú sereggel és hibátlan taktikával nyerhetjük meg. Illetve pürrheszi győzelmeket kisebb seregekkel is arathatunk, ám ezekkel van egy igen komoly gond: a csata után képtelenek leszünk a veszteségeket pótolni. Ami aztán a következő

beszített cselekmény többlet ér néhány rohamot átvezető animációval. E mindenféle kép dicséretes ötfetnek hála, az egyes csaták néhány állókép előtt szöveges figurák köti össze, ami szerintem egyáltalán nem váltja ki a kárára. Ennek köszönhetően a Dark Omen felfért egyetlen korongra, magától szűk és az egyes szereplők jellemző rendkívül kecsget, és a végső győzelemig írtottal mennyiségű csatában kell bizonyítanunk.

HA HARC, LEGYEN HARC

Már az egyes ütközetek megnyerése nem is tartozik az "egyszerű" kategóriába, legalább maga az irányítás nem lett túlbonyolítva. Minden, a csata irányításához szükséges

WARHAMMER DARK OMEN



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

FÉKCSIKORGÁS FELSŐFOKON

Nem is olyan rég a Touring Car versenyek izgalmát egy kiváló PC-s játékkal élhettük át: a CodeMasters főle TOCA egészen apróképpen a valódi versenyekhez igazodott, és a játék segítségével a brit Touring Car bajnokság realisztikus másában vehettünk részt. Az élethűség volt a kulcsszó a SEGA Touring Car Championship fejlesztésénél is, ám mivel ez a játék eredetileg a játéktérmeke készült, az élethűséget a Sega

AZ ELŐKÉSZÜLETEK

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy egy japán fejlesztőcsoportnak hogyan jut eszébe egy többnyire csak Európában népszerű sportot feldolgozni. A válasz egyszerű: a készítők egy, a Német Túraautó Bajnokságról készült rövid videofelvétel és egy hasonló témájú autós szaklap révén azonnal beleszerettek a sportágba. Nem is csoda: a külsőre egyszerű szériautóknak tűnő kocsik belseje

futamat. A csapat néhány tagja testközelből is kipróbálta a Touring Car autókat, valódi versenypilóták vezették őket körbe a pályán. Sőt mi több, kibéreltek egy napra egy pályát, és ők maguk is beültek a volán mögé, hogy aztán a játékban minél több tapasztalatukat tudják felhasználni. A grafikusok sem télenkedtek: Németországba és Finnországba utaztak terepszemlért tartani, mely során megszámlálhatatlan videofelvételt és fotót készítettek a valódi pályákról és környékükről.

élethűség és a játszhatóság közti egyensúly pedig igen kényes dolog, hiszen egy automata akkor lesz igazán sikeres, ha már az első próbálkozásnál is tudunk vele mit kezdeni, de még több hónap múlva is tartogat szá-

A Touring Car alapvetően egy kemény sport: keményen meg kell küzdeni minden egyes helyért, és ezt a játékban is érzékeltetni kellett. Az ellenfelek nem amatőrök, első helyezést szinte csakis tökéletes, karambolmentes autózással érhetünk el. Nyilvánvalóan viszont szerencsére nem is túl szemetek, intelligenciájukat nem vitték túlzásba. Nem próbálnak mindenképp keresztbe tenni nekünk, kiszorítani minket, esetleg diszkretnen kilökné az autók hátulját (mint ahogy azt a TOCA-ban szemrebbenés nélkül megteszik). Ha csak normál fokozatra állítjuk a tudásukat, még egy kicsúszás is belefért a játékba — bár a dobogós helyezésekért így nagyon meg kell küzdenünk.

Annak ellenére, hogy mindenben a valóságot próbálták lemásolni, a Sega (a Sega Rallyhoz hasonlóan) egy nagyon is saját, exkluzív játékot akart készíteni, ezért a három pálya abszolút saját tervezésű. Habár minden egyes hirdetés, ami a palánkokon látható, valódi cégeket reklámoz, a gyönyörűen felépített pályák mind csak a képzelet szülemé, kizárólag a játéktérmeke (és most már a PC-k) szellemesé-
nek. Hogy a grafikusok a valódi müt-

A pályamunkás az időmérő edzés rajtját jelzi



A Mercedes — szokásához híven — rögtön a rajt után az élre tér

programozói egészen más oldalról közelítették meg. A Sega automatái vitathatatlanul a legnépszerűbbek a játéktérmekeben, elég ha csak a Daytona USA-re, vagy a Sega Rallyra gondolunk. Ezeknek a klasszikusoknak köszönhetően az igazán nagy autóverseny-rajongóknak nem valószínű, hogy ismeretlenül cseng az AM3 neve; nos, ebből a csoportból vált ki az Am Annex, akik úgy gondolták, hogy kizárólag a motorsportot feldolgozó játékokra szakosodnak.

MEGFELELT AZ ELVÁRÁSOKNAK

Amikor az érdemi munka megkezdődött, a készítők már jól tudták mit akarnak: egy olyan autóversenyt, ami annyira közelíti meg a valódi Touring Car sportesemények atmoszféráját, amennyire csak lehet, ám ennek ellenére nem túl nehéz — hogy azért a bedobott érmékért a játékosnak valami öröme legyen. Ezért van tehát az, hogy a Sega-féle Touring Car élethűségben ugyan alulmarad a CodeMasters remekművével szemben, de ennek ellenére (vagy épp ezért) sokaknak mégis jobban fog tetszeni. A realisztikus környezettel egyékként szerintem még így is túllőttek a célon, ugyanis a Touring Car jóval nehezebb lett, mint az átlagos Sega-játékok. Az



ricákat és reklámokat egyáltalán használhassák, az egy külön procedúra volt. Az autógyártókkal egyenként meg kellett értenni, hogy nem egy hivatalos ITC (International Touring Car Championship) kiadványról lesz szó, és ennek megfelelően kellett a kocsik felhasználásához a beleegyezésüket kérni. A végső játékba három ITC gép került be: egy Alfa Romeo 155 V6Ti, egy AMG Mercedes C-Class, és egy Opel Calibra V6. Ehhez jön még egy negyedik kocsi: bizonyára a japán nemzeti öntudat szöli meg az alkotókban, így kerülhetett be egy távol-keleti típus is – egy Toyota Supra.

A VÉGEREDMÉNY

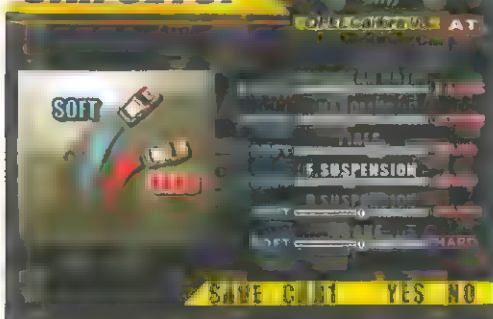
A fejlesztésnél egy valódi versenypilóta tesztelte a játékot, az ő tanácsai alapján alakították ki a kocsik viselkedését. Az irányítás tagadhatatlanul Sega Rallys beütésű, ám az autók sokkal jobban tapadnak, minél köszönhetően inkább csak "hintázik" a faruk, és nem sodródni ki. A lökdösődés közel sem olyan veszélyes, mint a TOCA-ban, hiszen eleve csak nyolc autó verseng egymással, a megcsúszott autót pedig jóval könnyebb megfogni, az ellenkormányzásnak nagyobb jelentősége van. Gyakorlatilag ki is vágathatjuk egy kicsit az autó farát az élesebb kanyarokban (ami pedig a valódi versenyeken nem igazán jellemző). Érdekes megoldás, hogy a padlógázon és -féken (alapbeállításnál: X és Z gombok) kívül beépítettek "fél gázt" és gyengébb féket is (D/S). Én

mondjuk ezeknek nem sok hasznát vettem, tapasztalataim szerint ugyanis az éles kanyaroknál elég csupán a gázt felengedni, és egy pillanat alatt kicsapni a kocsit farát, majd újra a gázra taposni. Sőt a lassúbb Opel esetében még talán lassítani sem kell. A kétfajta nézet közül (V-vel lehet váltani) a belsőben még tükör is van, de én mégis inkább a külsőt ajánlom, onnan sokkal jobban lehet a kocsi mozgását követni.

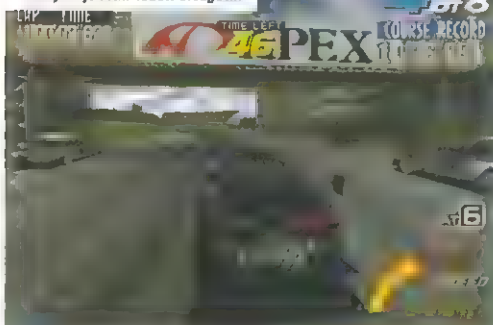
Ahogy azt már a korábbi Sega konverziókban megszokhattuk, ebben a játékban is megfigyelték az eredeti Arcade üzemmódot,



Ilyen hatással van az első felüggasztás a kanyarvételre



A kicsit megmáchnált Opelennel mindjárt jobban tudok előzetni



Bár én voltam a potátlan lökdösődő, végül én is fennakadok a saját hülyeségemen



és ehhez írtak még egy speciális PC-s opciót. Az arcade módnál csupán bajnokságon indulhatunk, melynek szisztémája nagyjából megegyezik a Sega Rallyéval: azaz sorban megyünk a pályákon, és amilyen helyezést elérünk, olyan rajtpozíciót kapunk a következő pálya repülőrajtjánál. Az egyetlen érdekesség, hogy az első pálya előtt egy egykörös időmérő edzésen vehetünk részt, tehát az első versenyen majd ezen eredményünknek megfelelően fogunk rajtolni. A hét másik versenyen kívül ellenfelünk lesz még a játéktornokban szakosított időlimit is, az ellenőrzési pontok szinte másodpercre ki vannak "centizve".

Ugyanilyen bajnokságon indulhatunk a PC Side-nál is, ám ott további versenytípusok is a rendelkezésünkre állnak. Először is ott van a Time Attack, amivel a saját köreredményeinket döntögethetjük. Segítségül bekapcsolhatjuk az előzőleg futott eredményeink szellemautóját is. A Sega sosem feledkezik meg a két játékos módról (VS Race): osztott képernyővel ezzel a játékkal is lehet ketten játszani. A Car Setup-ba lépve – a Sega Rally mintájára – egyedi autókat készíthetünk. Módosíthatunk a kor-

mányzáson, a gumikon, a féken, stb. Nagyon jópofa, hogy a laikusok számára minden egyes beállítás mellett egy rajz mutatja, hogy az adott változtatás milyen kihatással lesz az autó menettulajdonságaira. A speciális autók behívásához a kocsiválasztó képernyőn majd egy lefelé irányt kell nyomnunk – az egyedi autókhoz a színük is más. A játék a legjobb eredményeinket természetesen elmenti, ezeket a Record-opcióval nézhetjük át. Végül a főmenü utolsó pontja a multiplayer játék; az érintett modem tulajdonosok, vagy hálózaton használók számára gondolom nem kell magyarázni a jelentőségét. Hálózaton maximum nyolcan lehet egyszerre versengeni. Ha értünk már el eredményt a bajnokságon, a menüben egy újabb pont is megjelenik: az Exhibition Race. Ez gyakorlatilag egy új pályát jelent: egy széles kiépítésű, városi útvonalon száguldozhatunk. A titkok kedvelőinek egyébként segítségom: lesz még egy rejtett kocsi is.

EGY KIS SZÉPSÉGHIBA

Hanghatásait tekintve a SEGA Touring Car Championship a szokásos Sega-színvonalat képviseli, ám zenéileg valami újat tapasztalhatunk: hogy mit akarunk hallani (avagy nem hallani), mi magunk választhatjuk ki az időmérő futam után – a háromfajta zene között akad például techno is. A PC verzió grafikája – mint azt a képeink is bizonyítják – egészen megközelíti az eredeti arcade gép színvonalát, mégsem voltam teljesen megelégedve vele. Leginkább azt vettem zokon, hogy a játék egyszerűen nem támogatja a 3D kártyákat, noha a Manx TT-vel egyszer a Sega ezen már túllépett. A másik gond az, hogy bár a játékhoz ajánlott követelmény egy P133-as, maximális látvánnyal a program igencsak dö-

cög rajta. Ha viszont levesszük a felbontást, a grafika enyhén ocsmánnyá válik, ráadásul követhetetlenül gyors lesz. A köztes megoldás, ha 640x480-as felbontásban játszunk, ám csak 8 bites színpalettát állítunk be. (A Screen Mode opciót és a Game Settingset az F3 lenyomásával érhetjük el.) Ugyan a durva színátmenetek miatt kicsit foltos lesz a pálya, de a sebesség kielégítő. Végül soron a programozók elismerést érdemelnek, hogy ilyen grafikát gyorsítókártya nélkül is ilyen sebességgel tudtak megjeleníteni.

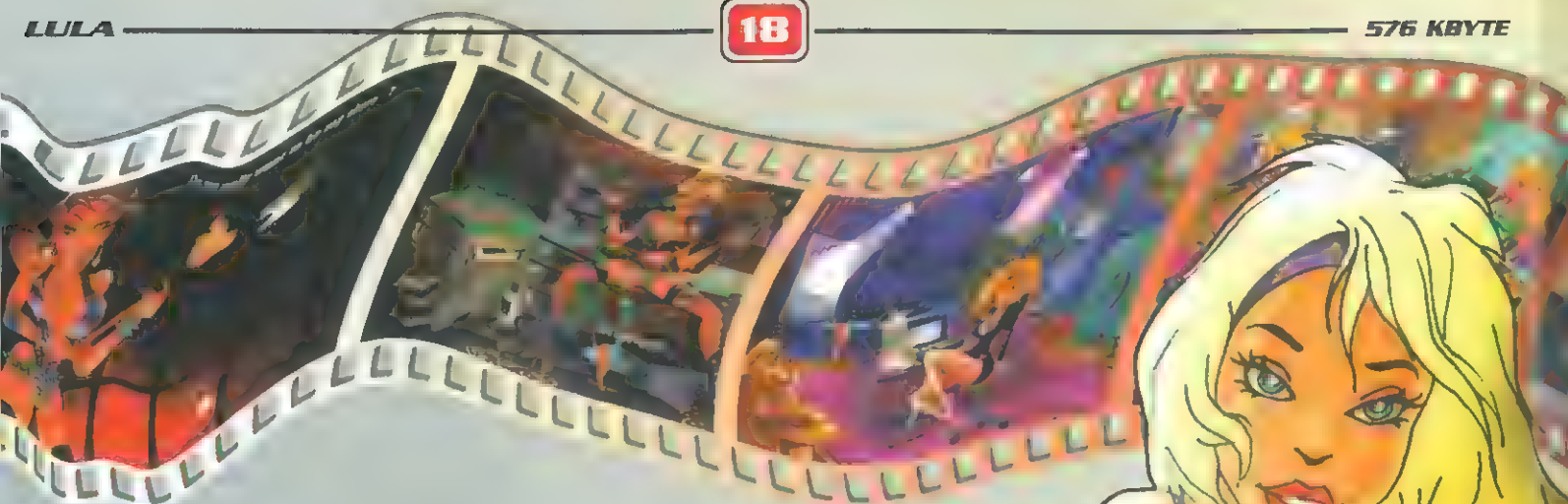
V.Z.

Sega
http://www.sega-europe.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
386-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

84%



Nem tudom, megpróbált-e már elképzelni magad, amint sósó joggingban csendesen szarcsólsd a kavicsokat valamelyik Segáredőben úgy usque 300-ért, néha meg-megcsórsen az öltözködő aggatótt 4-5 mobilon valamelyike, és oda-künn horgonyoz az 500-as sportjárgány, hogy este-e elszállítson a lányokhoz, akiktől ávszed órád verejtékével "megkeresett" szerény, adózott jövedelmed? Ha ez nem csak képzelemben, hanem

Lula lényképezésre készen – persze még a megfelelő pózba kell rendezni



Csendes kisváros, érdekes madarakkal (csak most épp letakartam őket)



Teljes a létszám a bárban



A mellékhelyiség kettős jövedelemforrásként működik



gyakorlatban is működik nálad akkor légy oly hügom elhagyni ezeket a hasábot, mert enyhén unszomoi vagy nekem – ha viszont csak elméletben játszol a gondolatlalt, akkor itt van az a játék amelyben fantasztikádat maximálisan kihasználhatod. Lányok futball-sábját ugyanis nem kizárólag a játékosok szoktak szerény összegeket szedni, hanem mások is – és a Take 2 legújabb üzleti szimulációjában pont így ilyen "ünember" szerepbe csúszolunk (itt egy kis információ következik, mert helyesbíteni a múltkor számunk híreben megjelent néhány tévedést a játékkal kapcsolatban, mint az előző kiderült, a játékban nem Lula, hanem a fiú szerepét játszuk – Lula néhány akcióját tekintve csak annyit mondhatok, hogy hál'istennek! Azonkívül a fejlesztő sító-járdi feltöltött képek ugyan kétségkívül Lulát ábrázolják, de a játékban mondjuk nem igazán szerepelnek. Elnézést a dezinformációt, de úgy látom, hoztam a szokásos formánál én voltam az a szerencsés, aki épp egy utfelbontásba ütközött az információs autósztádán.)

Mit az introból is kiderült, hősünk eddig egy másik rokon szak-mában lénykedett bankriként. Sajnos utolsó tranzakciója nem igazán sikerült: a társai őt is kirabolták és kitétek Kalifornia egyik elhagyatott sivatagában. Valahogy nagy nehezen elvergődött egy isten hála mögötti kis portékákba, ahol momentán a roppant hangzatos nevű Tropicana bár üszömedencéje mellett, egy pohár hűvös likőrrel a kezében morfondírozik az Élet ügyes-bajos dolga-in. Az elmékedést egy rendkívül figyelemvémítő domborzati viszonyokkal rendelkező szösze lejtőnése zavarja meg. A lány pillendően bemutatkozik. Lulának hívják, és mivel a medencében kétfé-érthetetlen jelét adja szimpátiájának, az ismerkedési procedúra a hotelszobában folytatódik, ahol hősünk – mint jeles természetbú-vár – roppant behatóan tanulmányozza az emillett domborzati viszonyokat. Több szempontból is. Miután az ismerkedésnek ezen a részen túlesett, kényelmesen nekifut az ágytámlának, cigarettára gyújt és felteszi a legostobább és egyben legveszélyesebb kérdést, amit férfi csak feltenhet nőnek – Akarsz gazdag és híres lenni?

Lula akár. Ettől pedig jeles hősünknek ötletet támadnak

A NISVÁROS

A szexmilitárhoz vezető rögs út első lépcsőfoka ez a kis portékák lesz. A bal alsó sarokban három kitüntetett információt láthatunk: a dátumot (him, ha jól belegendolok, ez nem is olyan fontos), a pénzüket (ez viszont a legfontosabb), valamint az időt (egyes helyek ugyanis csak bizonyos napozakokban vannak nyitva).

Határ: Ennek emeleten béreljük ki leendő birtadalmunk első fő-hadiszállását, továbbá itt fogjuk Lulát fényképezni. A szoba napi bérlet: díja 100 dolcsi, de ha már némi pénzmag állt a házhoz, célszerű hethetértéket választani, mert úgy 20% kedvezményt kapunk. Lula figyelmeztet, ha a következő nap-díj fizetése esedékessé vált – ezt pedig nem árt teljesíteni, mert ha egy nap elmaradunk van, a tulajdonos gátástalanul értékesíti a szobánkban tárolt felszerelést. Következőzésének cs lapítására drasztikusabb módszerek is kínálkoznak, de egyelőre maradunk csak a számla kifizetésénél.

Video Store: A helyi Fotex-kulendtség itt vásárolhatunk magunknak fotó- és videofelszereléseket. Kezdeti pénzmagunk a leg-ötösbb fotóapparat és lámpa, valamint 2-3 lekeres film beszerzésére elegendő. A későbbiekben drágább cuccokat és videokamerákat kell vennünk, mert a jobb minőségű felvételekért több pénz út marunkat. Az elkészült fotókat ide kell beadnunk elhívásra, amely 17 órába valamint 20 pénzbe fog kerülni.

Bar: Különböző lüpen elemek gyülekezőhelye – tehát ide majd

gyakran járunk. A pultban álló hölgyre kattintva Lulát napi 150-ért leszerződhetjük szimpátiázócsónak, mert a gazdagsághoz vezető út első lépésénél sajnos valakinek dolgozma is kell. Szeraplése időpontjának javasolt a 18-21 órái választani, mert egy napidő-árból rögtön ki is fizethetjük a következő nap lak-bért. A bárt néhány családós ünember (Victim) is látogatója – ha ezekre kattintunk, tájékozódhatunk anyagi helyzetükről, továbbá – ha épp nem dolgozik – Lulával a hoteibe csábíthatjuk őket, ahol nyilván bélyeggyűtemények tanulmányozása lesz az elfoglaltság tárgya. A családós jelenetről azért a biztonság kedvéért készítsünk néhány fotót – ha másért nem, hát azért, hogy alkalmassint elküld-jük a Filatéliai Szemlének. Vagy esetleg a delikvens kedves családjának. Az utóbbi lehetőségéről egy névtelen levélben tájékoztathatunk is az ural, felvetve azt az alternatívát, hogy ettől a kínos procedúrától örömet eltekintünk, ha egy szerényebb

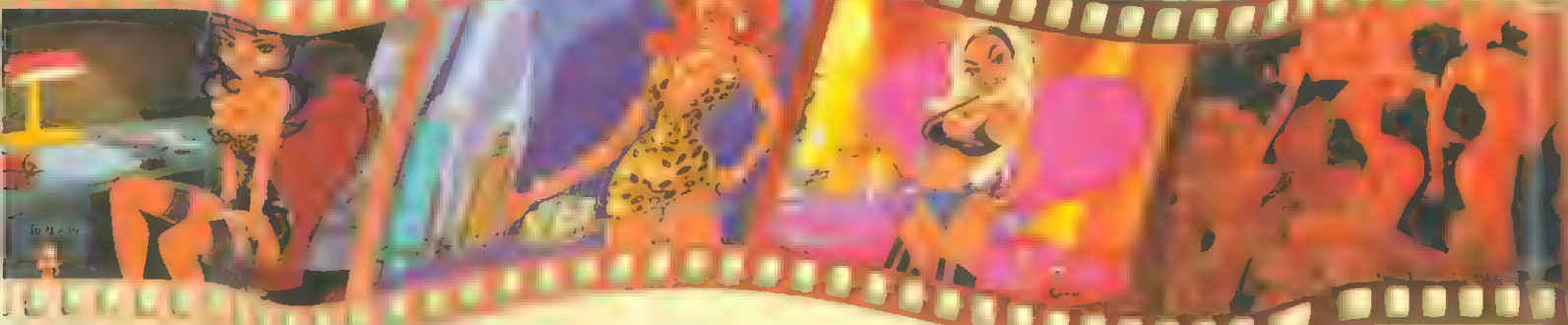
Lula

A sexbiro

összeget hozadjánulnak egy szegény, ámde tehetséges amatőr fotós anyagi bázisának stabilizálásához. A csúszkán állítsuk be a kívánt összeget, majd adjuk postára a levelet. Erdemes nem túl polátlan összeget (2-300 dolcsi) megnevezni, mert ha túl nagy lövét akarunk egyszerre leakasztani a t. ügyfélről, szalad a rendőrségre és csúnya hazugságokat mond rólunk. Ha a zsarolás sikeres, akkor másnap este a bár mellékhelyisé-gében megtaláljuk a mi kis bortékunkat 3-4 lehetséges áldozat

van, akiket akár naponta is meg lehet zsarolni. A mellékhelyiségben néha egy-egy dűmált vendég mltézi ügyes-bajos dolgait a piszoárnál – egy ólomosó segítségével (meg egy kattanással) apróbb eméltárgyak átadására bírhatjuk

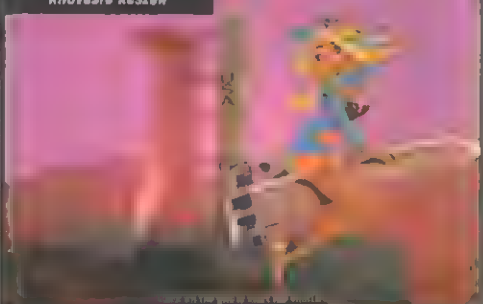




Lassan kezd lakhatóvá válni szerény kis hajlékom



A NASA "speciális" űrhajója kilőésre kész



Minden jó, ha jó a világ (holnap előzetes az 576 Kbyte-ra)



program ugyan csodákozni fog, de az ne zavartson senkit.)
Stúdió: Ide kell egy rendező (Director), egy operatőr (Cameraman) és egy fényképező (Light Engrn.) természetesen az utóbbi kettőnek vásárolnunk kell egy kamerát és egy lámpát is. Mivel a filmgyártás leg-hosszabb folyamata a forgatás, később akár három stúdiót is bérelhetünk, ahol párhuzamosan több filmet is forgathatunk, de természetesen oda további személyzetet, felszerelést, na és persze színészeket kell szerződtetnünk. Ha a személyi és tárgyi felvételek megvannak, a Movie Planningban bejelöljük egy film előkészítését és a Casting feladatán – Lulán kívül – legalább két színészt hozzárendelünk a filmhez, a stúdióban kiválasztjuk a filmet, és a Startra kattintva megkezdődhet a forgatás. A rendező elődjára a tervezett forgatási időt, melynek jóváhagyása után – hogy a költővel szóják – a munka a dandárjába lép. A di-

rektor persze nagyjából többször is valamilyen problémával áll elő, vagy valamilyen szereplővel van gond (pl. sokolta menekült, amikor megajta a partnerét) vagy pedig valami speciális eszközre van szüksége. Ilyenkor a stúdióba siethetünk orvosolni a problémát, az előző esetben forgatási szünetet rendelhetünk el, megfellelhetjük, megvesztegethetjük, esetleg kufonpénzzel serkenethetjük, vagy kiüthetjük az illetőt, az utóbbiban pedig kiugratunk a szeszshopba a kívánt cuccot. Ez keletlenebb lesz, mert a cuccoknak egy rakás változata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél órára keresgettem, amikor az egyik jelenethez egy "Fél Csúfítón" volt szükség – vajon mi a szesz lehet az?)

A film tulajdonképpen már most eladható, de azért két épületben tovább inonitálhatjuk őket.

Cutting Room: Ide érlelészerűen egy vágó-lányka (Cutter) és valami vágóberendezés szükséges. A kész filmek vágása rendszerint 1-2 napot vesz igénybe.

Sound Studio: Itt egy hangmérnök (Sound Engr) foglal majd helyet, aki egy rakás külön-féle hangszóró berendezés segítségével 1-2 nap alatt zenét kreál a nagy műhöz. Ha luxus-kiadásokkal hajlítunk, akkor lehet ide szerződtetni kellemes hangú dublőröket (Dubler), akik a filmdíszon jól festő színeszínű hangot kölcsönözhetnek.

A többi épület és a személyzet/felszerelés már csak akkor érdemes bérelni, ha a filmgyártás már nagyüzemi méretekben folyhat.

Marketing Office: Reklámszoba, ahol Lula reklámszobát és bármilyen, a reklámszobák (Advertising) tervezésére és kivitelezésére szolgáló (postagimstermek, jelekkel, levelekkel, egy talkshowban, stb.), a filmkörüli (Operator) intézi az egyebeket (tv-hirdetés, poszterek, stb.).

Props: Ez a keltetár, ahol – ha éppen nem egymással vannak elfoglalva – egy asszisztens (Prop Asst) és egy menedzserlányka (Props Mngt) intézi a kellékügyeket. Ez azért kellemes, mert a továbbiakban a rendező csak akkor nyaggat bennünket tárgy szükségleteivel, ha az eszköz abszolút nincs ráadásra (eddig mindig újat vezetett mindenből). Ugyancsak itt átvihetjük munkát egy berendező (Set Builder) és különféle díszletek vásárlása változatosabbá tehetjük – amennyi elég egyszerű – film-jenik helyszínt.

Copyer: Egy másolófényképező (Copy Girl) és egy másológép munkát lát el a feladattal, itt kezdhetjük meg a filmjeink sorozatgyártását.

Warehouse: Innen leviszjük a saját forgalmazású filmjeink megrendelését a nagykereskedőkhöz. Először persze ehhez a filmet piacra kell dobni (azaz rögzíteni a laptopra kattintva). Először fel kell tenni ide egy rakást (Storewoman), de teljesen felesleges, mert a megrendeléseket saját kezűleg (a számítógépre kattintva) kell teljesítenünk – vagy az árfele függvényében visszamondanunk. Ha nem tesszük, nem keressük egy fütyit sem. Az újonnan piacra került filmek első megrendelése: 6-7 dollár körül mozognak, de egy jó minőségű eszközökkel készült film árát pár napon belül akár 14-15 dollárra is felverhetjük. A taktika ezen a pályán két részből tevődik össze: először is az első

filmeket a minimális épületekkel el kell kerülnünk a csúszdát, majd a későbbiekben ki kell bérelnünk a többi kuckót és mindenhova a lehető legjobb felszerelést megvásárolnunk (már csak azért is, mert azok elhasználatnak). Ha igazán bendul a bolt, akár napi 100.000 dollárra is rugthat a tiszta nyereség. A pályá addig tart, amíg el nem érjük a 2 millió dollár mobil időt. A mobil tőkébe nem számíthatunk bele a banki befektetések. Mivel a következő pályán megint egy rakás időt kell tudatosan elvernünk, nem azt ezen 5-6 millió dollár befektetésekben lehet mozogni, majd azt magunkhoz szövlő áhonyatni a harmadik szintre.

A SZEKBIRODALOM

Los Angeles lesz a fellegvár a USA egészét behálózó birodalmunknak. Itt az első dolgunk az, hogy megfelelő lakásról gondoskodjunk magunknak. Lehet bérelni is, de én megvettem rögtön a legdrágábbat – mit nekem rongyos masztérvilló dollár? Valahol csak akma kell az új Hugh Hefenek vagy Larry Flynnnek.

A pályán az lesz a feladat, hogy az Államok tíz nagyvárosában szex-kereskedéseket nyissunk és kiussuk az ott konkurenciát az üzletből – Lula itt már csak a háttérből figyel az eseményeket. (Illetve lesz még egy apró dolga, de mindent a maga idején.) Az ingatlanügynökök már megismerkedtünk kicsiny hajlékunk megvásárlása kapcsán, szóval rögtön ki is bérleltünk (őle pár shopot). Fekvés szerint három (beváros, a beváros közeli, illetve külváros), méret alapján pedig négy különböző shop létezik – ezek egyben meghatározzák a bérleti díjuk nagyságát is. A méret kiválasztása után bal oldalon megjelenik, hogy hány van kiadó a városban, és egy vörösi után kibérelhetjük. Ha jól vannak irányítva, a legnagyobb hasznát a bevárosban lévő legnagyobb shopok hozhatják, de jóval kevesebb lehet, azemeltől egy külvárosi bodegát is. Résemmről Los Angelesben k szoktam bérelni az összes kiadó shopot, mert hálás vagyok arra, hogy otthon én legyek a legerősebb.

Az ingatlanügynökök kivéve a városi menübe kerülnek, ami mindenütt megegyezik – kivéve az egy Los Angeles, ahol a házikókat választva lépünk az üzletbe. Itt Lula ajándéka vár bennünket, ami nem más mint egy mókás kedvű titkárnő. A jobb oldali ablakra kattintva kinézhetünk a birtokra, ahol a daru ikon választása rögtön meg is ejthetünk néhány építkezést. Ügyintit kenés, uszmedence, kútópalya és hangár. Az utóbbi kettő megépítése után magánrepülőgépet vásárolhatunk – ez ugyan kusze költséges, ámde roppant időtakarékos megoldás lesz a későbbiekben. Ha valak nem mentes némi állóirokól a laborozhat mindenféle személyzetet is, de a túl grandiózus sleppnek van egy elég keletlen utóhatása: a későbbiekben nem lehet kirúgni őket. Szóva csak szerényen, de pilóta mindenképpen kellemi fog.

A széf mellett találjuk a nagyvárosokban lévő shopjaink napi könyvelését (Flipchart), azaz mennyit az adott havi forgalom/költségprofít egy adott városban. A szében a városok shopjaiban lévő készpénzt találjuk – ha nagyon felfüggetlenül egorhatunk, hogy magunkhoz szövljük egy részét. A széken lévő listára kattintva élünk társadalmi életet időnként partit szervezhetünk hazánkban, adott számú lány és adott minőségű kaja-pia társaságában.

To the Branches: Itt látjuk, hogy a város hat lehetséges shopja közül ki hányat bérel, a konkurenciák foglora kattintva pedig az adott havi bevételét szemlélhetjük (nem kell megretenni, ez csak a bevételük, nem a profitjuk). Saját shopnal megjelennek az opciók: Staffra adhatjuk meg, a személyzet minőségét és létszámát. Célszerű 80% feletti eladotokkal dolgozni, és létszámunkkal valamivel többet alkalmazni, mint a shop férőhelyének száma. A Departments-menüben állítjuk össze a bolt profilját, azaz a szolgáltatásokat. Elég egyszerű műveletekkel jelöljük a szolgáltatás mibenlétét, a meletük álló szám pedig azt mutatja, hogy az mennyi férőhelyet foglal a shopban. Csak a legnagyobb szupernakereken van lehetőség az összes szöglátására. A Balance Sheet látjuk a shop aktuális könyvelését, különböző költségeit, valamint a boltban lévő készpénzt. Ezt a Take Out Capitals ikonnal magunkhoz ve-

hetjük (persze nagyon nem forgatónkét is), a Stock Uppal pedig feltölthetjük a nálunk lévő mobil pénzbe. Utóbbira akkor van szükség, ha a bolt veszteségesen üzemel. Ez viszont – jó reklám és szolgáltatás/személyzet mellett – csak akkor fordulhat elő, ha valamilyen konkurencs szabotálja a boltot. Ha egy shopunknak elfogyott a pénze, a program letiltja a bérlet megszüntetését – ilyen viszoni egy buszka mi fontos nem fogad el, inkább némi veszteséggel kivágya, amíg a szabotázs utol

Advertising Company: A shop kiválasztása után bejelölhetjük, hogy a Start Advertising választása után milyen módon hirdessék boltunkat. Nem kell soval felkelődnünk, mindig minden boltot mindenhol hirdetni kell, mert költséges ugyan, de megéri!

Black Cat's Agency: A szabotázásokok helyszíné. Ott közi választhatunk a sima, 8.000 dolcsis megjelnyegelésről kezdve a félm illós "nukleáris csapásig". A típus beállításra után k kell választanunk a cél-pontot, és a Start Operatlonnal adott ideig el a szabotázs. Egy shop egyszerre csak egy módon támadható. A megátdadott üzletnek rendszerni negatív a bevétele (az atomcsapás pedig minden körben felézi az eddig elért forgalmat is).

Bank: Ugyanazok a paraméterek, mint az előző pályán, csak a hitelkeretünk nőtt meg egy mikróra. Ha a bankár aszindombon fogad bennünket, letárolhatunk neki...úval két órácskát – mire visszatérünk 10%-kal emelt a hitelünk.

Airport: A látólagosból: addóban a közlekedés módja a repülőgépe. Mivel egy idő után kusze degesztő, hogy egy tíz órási repülőút 3-4 napig tart (például a pilóta néha leszál óvszert venni), a hangár és a kútt megépítése után vegyünk egy magángépet és azzal közlekedjünk.

A harmadik pályán elég egyszerű a feladat: minden lehetséges shopot megvenni és mindenhol hirdetni, a személyzet és szolgáltatás tekintetében minél profitoribb boltokat, azemeltől, minden konkurencs shopot állandóan támadni. Néha körberajlik az összeszedni a pénzt, hogy be-tekessük a bankban. Ha összekapargtunk 50 milliót, és mozi tőké-vént van nálunk Houstonból a NASA k. övfallomásáról (lának indult a világűrbe a Luna szexakéla. Jön a bejelzés, ahol' mindenki boldog Lula azért, mert pénz hull az égbe is, főhőszünk egyébe más okokból.

YIKES! Most látom: hogy mennyit összehordtam egy ilyen egyszerű játékot! Szó se róla: a svamolsé témakör és a comics-jellegű grafika igen sajátos hangulatot kölcsönöz nek, bár technika színvonalát tekintve akár egy Amiga 500-asra is készíthetett volna...számlálva mondom a hi-color grafikát, am aztén megírta egy párszor, ugyanis a játék csakis és kizárólag 64K színmélységben és 2MB-os videókártyával futott normálisan (egyébent vagy felagylott a videókárta vagy valamelyik heyszínen vagy nem indult el az óra az első pályán – kivétel-zésképp nem lehetett sehova bemenni). Az első 10-15 perc minden pályán muris volt, mindaddig, amíg az ember megismerte a poénokat – utána pedig jött az üzleti szimulációk szokásos alka mután minden beállítottunk, vagy állandóan ugyanazt kellett ismételnünk vagy pedig Rodin gondolkodójának szokásos pőzaban merengve várni, hogy teljen az idő. Az utolsó pályán majd kinttem a nadrágotom, amíg összegyűlt a pénz. Egyébként nem egy rossz darab, néha elhőzöm a szülbőb.

Colboy

Take 2/CDV
<http://www.take2games.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOA

Minimum: 486 KHz, 1MB RAM, 2xCD, Windows 95/98/NT
 A játékot videókártya, Win-kamp, hangkártya
 Ajánlott: 1MB RAM, 2xCD

82%

A point&click kalandjátékok kedveltől többnyire csak az amerikai és francia cégek szokták kényeztetni, de a most bemutatásra kerülő kalandjáték a nemzet illetőségű TopWare-ő érkezett – igaz, a valódi munka, ha jól sejtem, inkább a nyelvi programozók és grafikusok keze munkáját dicséri. Ez annál inkább is meglepőbb, mert egy igen feltételezett darabról van szó.

A kerettörténet a legendás gengsterkorszakban, és természetesen Amerikában játszódik. A főhős figura mint csapás egy rég, letele-feher amerikai ki mrdl legvlt volna le hanyag filozóf, középkor, magandektív az elmaradottan kalappal és magabizsággal, beszédét át meg át-szó a szarkazm, és jessze nem vlt meg a nőket és a o-csó piát sem. Ez időben talán abszurdnak is tűnhet, hiszen fennvorbán többek közt pont a szeszszomszék le-

Sóbb öt kontárlhatunk. A síma nyílal árkáhatunk a terepen (ez az alapfolyzat) illetve ugyanezzel módosíthatjuk a „körözött” használat tárgyakat, vagy nyílaluk az ajtókat/ablakokat. A kezze tudjuk teven (illette néha használna) a tárgyakat. A nagyítva fesszöghozhatunk, végi az ököllél verelkedhetünk. Ha már felvesszük a fegyverünket, annak a használata esz az ördög ikon. A felvett tárgyakat a képernyő tetejére kell vinnünk: amit a pontleíró odamutat, begördül a tárgylistán. A listát a két nyíl a tudjuk „lapozgatni”. Mellette az Options ikonra a játék környezet beállításához jutunk, benne az a asmenítés (töltesse) (Save/Load). A málal mindig te vesz a „kezőnkben” évtő tárgy a rajt avagy az éppen aktuális cselekvés konformálal - a program még azgal: s segit, hogy a cs exvénikonok animálha ha olvan dologra menjünk rá, amin az hasz

Két rendőr, egy hulla és egy granátosított

nálható. A játékmenet nem egészen szokványos, ugyanis rengeteg a felesleges a végigjátszás szempontjából. Négyediken tárgy

1554
1555

Szóval ott tartottunk
hogy Jack az új barátok
tapasztalatait szeren
sere az időközben meg
érkezett a Jack és Tom
Anders reg. barátai nő
sunknak, az nem rábe

[illegible][illegible][illegible]

Answers

Februárban születik be a kocnikbe
irány a bányás "Down town" Men-
tes bolti! Az kénezzük őt a szíve
- sa rós "kak" a "a" arossat,
kat ludak meo "e"
"e" ker "x" sz
pe dany "s"
Jay New
bó "es"
gyuk "se"
rapot "la kel"
ko "szó" "z"

Két nem-rendőr, egy hulla
és egy hullajelölt

kos a tuziépésen át a háztelőkön keresztül menekü-
ge, keifelmentenü ebred két egyenruhás rendőr né-
metsző szemekkel: s a leő érdekődnek, hogy vaj-
az a nu: a őt a társaságában

A játék irányítása csak a minimális gékre kor-
zódik, amikor a jobb egérgombbal hozhatunk
megfelelő töltenyen a őszor csupan negy ma



KARAKTERES LEVELEK

EXECUTIONER II

Mostanság igen nagy keletje lehet a Diablohoz készült kiegészítő CD-knek, mivel idén már két efféle program is megjelent. Az első, határozottan kellemes darab, a Hellfire névre hallgat (csak zárójelben jegyzem meg, hogy egy Blizzard által kiadott hivatalos kiegészítő)

A képen egy Induló-karakter látható (a kezéből csapdosó, 10. szintű Chain Lightning senkit ne tévesszen meg)



– ennek minőségre tényleg nem lehet egy rossz szavunk se. Az Executioner II korongján díszelgő "East Valley Software" felirat viszont már első pillantásra is elég balsejtelmű volt, úgyhogy DosNavigatorból rögtön meg is kukkantottam, hogy pontosan mit is találhat a kedves vevő e remekműű kis kiegészítőn. Hát, rövid nézelődés után kiderült, hogy nem sokat. Én legalábbis szűk 20 megányi, az Internetről is letölthető cheat-programot nem tartok soknak. Persze lehet, hogy bennem van a hiba, s nem látom át a már omlegetett nagynevű cég komplex marketing-stratégiáját, de nekem valahogy rögtön egy ősrég Dine Straits szám jutott eszembe (ifjabbak kedvéért: "Money for nothing").

CHEATELNI VAGY JÁTSZANI?

Én már csak azért is előítéletekkel viselkedtem az Executioner II-vel szemben, mert a cheaterok (magyarul "csalók", bár e megnevezés ellen sokan kapálóznának) mindent elsőpró hada lassan, de biztosan megölte az amúgy nagyszerű Diablo-multiplayer játékokat. Szerintem elég undorító dolog, hogy kezdő karakterek villognak a három pöttyükkel (ez azt jelzi, hogy a legnehezebb fokozaton is kiirtották a Diablot,

amire pedig 35. szint alatt szerintem esély sincs), és a faluba belépve rögtön tűzlabdák fogadják az embert (ez alapjáratban, egy apró cheat-program nélkül ugyiszintén nem lehetséges). S akkor nem szóltam még a több ezer pontot sebző kardokról, az 500-600-as AC-kről és hasonló nyaláncságokról. Jómagam például csakis és kizárólag szűk baráti körben, jelszóval védett játékokat kreálva szoktam nyomulni – az efféle módszereket alkalmazó úriemberek kellemetlen látogatásait elkerülendő. Persze én a másik felet is megértem: a Diablo nem egy könnyű és rövid játék, fáradtságos dolog egy IGAZÁN ütőképes karaktert összehozni. Sokan bizonyára nem is szánnak ennyi időt és energiát egy játék-

Hmmm. Lehet, hogy idősebb lenné egy keményebb szintre lenézni?



ra, viszont szeretnék némi sikerélményt a keményebb pályákon is – eredetileg nekik készülhettek a cheat-programok, s ők az Executioner II-nek is jó hasznát fogják venni. De néhány jó poén kedvéért csúnya dolog mások szórakozását elrontani, úgyhogy ezúton is felkérném minden Diablo rajongót: multiplayer játékban csak akkor használjatok cheatelt karaktereket, ha ebbe minden résztvevő beleegyezik (ez mondjuk elég ritka jelenség). Tapasztalataim szerint egyébként a magyar játékosok ebben (is?) jóval kulturáltabbak tengeren túli kollégáinknál, úgyhogy érdemes inkább a honi site-okon nézelődni.

A SZÁRAZ TÉNYEK

Hüha, lassan a cikk felénél tartok, s magáról a kiegészítőről még nem sok konkrétumot írtam, úgyhogy átváltok egy tömörebb és lényegre törőbb stílusra. Először is megtalálható a CD-n a jó öreg "Diablo Trainer", minden Diablos cheat-programok ősatya. Jóformán mindent tud, amit egy efféle stuffnak tudnia kell: átirhatjuk karakterünk tulajdonságait, tuningos tárgyakkal láthatjuk el ökelmét, illetve biztonsági másolatot készíthetünk az illetőről. Ez utóbbi opció különösen fontos lehet, hisz Hell/Hell szinten játszva még a cheatelt karakterek is beadhatják a kulcsot, s ilyenkor a kézben tartott tárgyak visszaszerzése bizony elég körülményes tud lenni. A Diablo Trainer

egyébként sok más fajtársával ellentétben többé-kevésbé megbízható, azaz viszonylag ritkán vágja haza a felinstallált fájlokat. Azért ez sem utolsó szempont...

A varázstárgyak rajongói is tobzódhatnak, hisz az Item könyvtárban új (s régi) ketyerek százai közül mazsolázhatnak. Az új tárgyakról általánosságban elmondható, hogy irreálisan erősek és legtöbbször

Tolvajnáknk kezében kissé furán mutatnának a véres hentesbárdok, úgyhogy maradjon inkább az íj nál



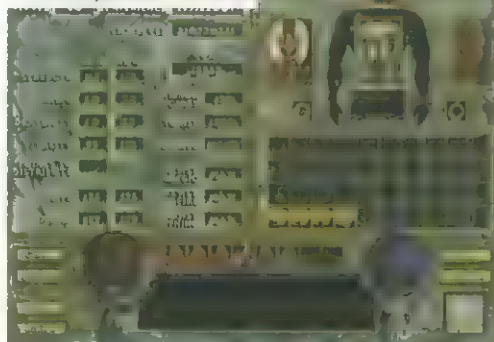
nem is túl fantáziadús darab – bár az eddigiek alapján ez már kevésbé meglepő. Az előre elkészített tárgyakon kívül vannak még előre elkészített karakterek is, ami szerintem már tényleg a végső stádium. Aki még arra is sajnálja az idejét, hogy legalább a saját karakterét tuningolja, az akár be se töltsse a Diablot.

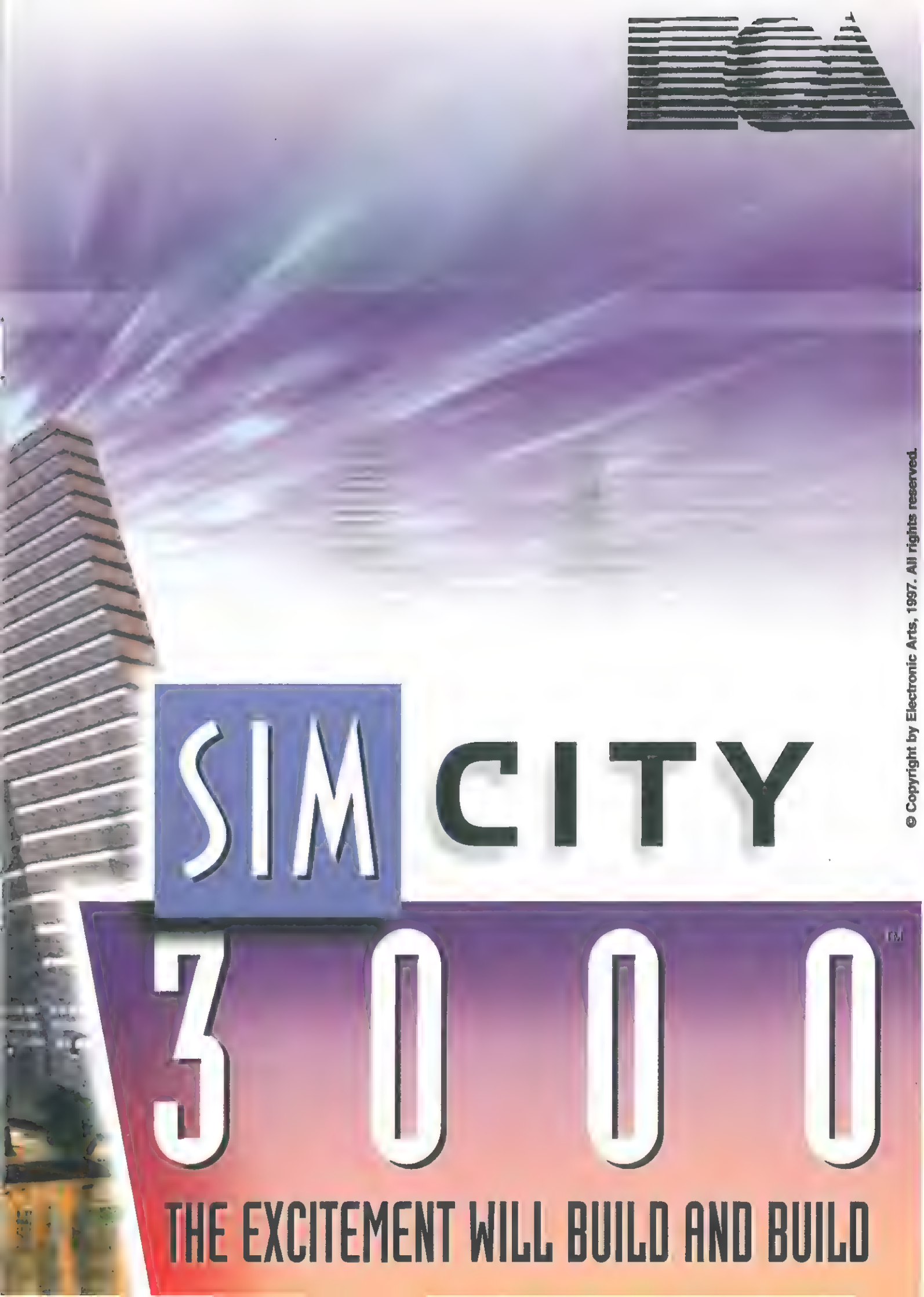
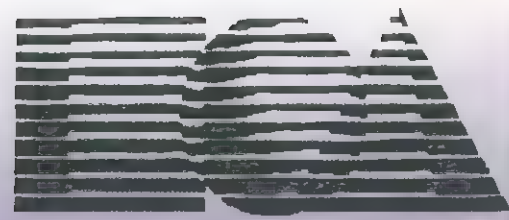
Nagyjából ezeket az örökbeű stuffokat rejtették el az Executioner II (tényleg, miért kettő?) készítői a CD-n. A figyelmes szemlélő ugyan ráakadhat még néhány előre kimentett játékállásra és egy másik karakterduplázó módszerre is, de ezek már tényleg szóra sem érdemesek. Az igazi fanatikuskoknak viszont érdekes lehet egy Archive Viewer nevezetű, kissé komolyabb program, mellyel az eredeti játék animációit és egyéb grafikai objektumait kukkolhatjuk meg illetve írhatjuk át.

Hát, nagy vonalakban ennyi lenne az Executioner II. Ez pedig sajna elég kevés. A program már csak alapkonceptiója miatt is legfeljebb a kezdő játékosok számára

lehet érdekes, mivel az öreg rókák: a) réges-rég ráuntak a cheatelt karakterekkel történő átmoklásra b) már jó ideje letöltötték maguknak az efféle stuffokat az Internetről (még hozzá ingyen). Egyébként egy magyar site-on elcsíptem beszélgetésfoszlány tökéletes végszava lehet e cikknek: "És minek cheatelsz? Inkább tanulj meg játszani. Hidd el, sokkal szórakoztatóbb..."

Kissé gyanús nekem ez a harcos – 199 manapont mellé 126 HP???



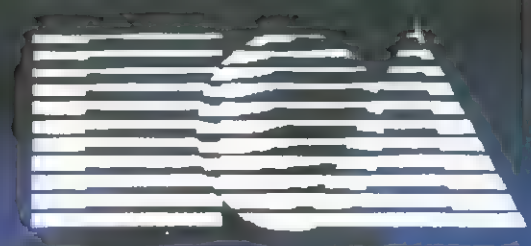
The background of the cover art is a vibrant, stylized cityscape. It features a tall, brown skyscraper on the left side, with a grid of roads and buildings extending into the distance. The sky is a mix of purple and blue, with white, wispy clouds. The overall aesthetic is that of a classic computer game cover from the late 1990s.

SIM CITY

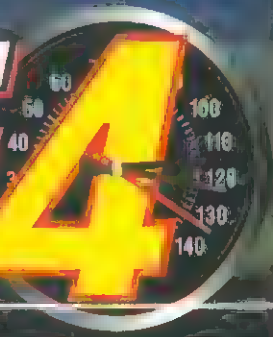
3000™

THE EXCITEMENT WILL BUILD AND BUILD





TEST DRIVE 4



576 KByte
POSZTER



M A X I S

MEG EGYEBEK

DESECRATED LANDS

Az "East Valley Software" fura urait szemmel láthatóan nem olyan fából faragták, hogy megelégedtek volna egyetlen kiegészítő piacra dobásával, kistípus lelkesedésükben a Heroes of Might and Magic 2-höz is legyár-

sem visznek az eredeti játékba, hisz új ereklýékról, tereptárgyakról, ne adj Isten szörnyekről még csak nem is álmodozhatunk. Magyarán a Desecrated Lands teljes egészében a Heroes2-höz mellékelt, eredeti szerkesztőprogrammal készült.

Gyerekek, ezt azért nem így kéne csinálni. Félreértés ne essék: minden tisztelem azoké a fanatikus rajongóké, akik hosszú órákon át szenvednek azzal a nyavalyás térkép-szerkesztővel csak azért, hogy a kész művet aztán felnyomják az Internetre. Le a kalappal előttük, nekem ilyesmi még a legal-

hallgató mondjuk valóban eredeti és érdekes darab, de ez így magában ezért édeskevés.

Hopp, majd elfelejtettem néhány szót ejteni a Utility könyvtárban rejtőzködő stuffokról (a többszám sajna épphogy csak indokolt...). Tán mindenki kitalálta, hogy e megnevezés két, azaz kettő darab rövidl-

cheat-programokat takar. A Diablo kapcsán már annak rendje s módja szerint kikeltem az efféle módszerek ellen, de a Heroes2 esetében teljesen fölösleges lenne efféle közhelyekre vesztegetni az időt. Aki egy ilyen kiváló és szórakoztató programban is nekiáll a kimentett játékállásait buherálni, az szerintem keressen magának más elfoglaltságot (ajánlom például a Tomb Raider 2-t, azt még cheatel is igen problémás dolog végigjátszani). Valahogy nem érzem igazán nagy kihívásnak, hogy másfél millió arannyal és 200 sárkányból álló seregekkel tiporjunk el ellenfeleinket. Egy stratégiai

játék szerintem alapvetően nem erről szól, s az utolsó néhány pályától eltekintve a Heroes (itt az eredeti programról van szó, a Desecrated Land némelyik térképe tényleg baromi keményre sikeredett) még csak nem is egy kifejezetten nehéz darab. De még ha nehéz is lenne: a Panzer2 se lenne különösebben élvezetes, ha már Lengyelországban is Tigrisekkel fegyelmezhetnénk a hősiessen rohamozó lovasságot...

Nagyjából mindent elmondtam, mit a Desecrated Landsról érdemes volt elmondani. Tán még többet is. A fentiek alapján mindenki-ben felmerülhet a kérdés, vajon mit ad ez a kiegészítő az eredeti játékhoz, s mennyiben múlja felül a hivatalos kiegészítőt, a Price of Loyalty-t? Kis túlzással azt is mondhatnám: semmit és semmi-ben. Ennyire azért nem sikeredett

katasztrófálásra a Desecrated Lands-t, de nyugodt szívvel csak is és kizárólag a legfanatikusabb Heroes-fanoknak tudom ajánlani. Az East Valley Software pedig jobban tenné, ha a kiadói tevékenységeken túl magukra a termékekre is áldozna egy kevés energiát. Mindenkinek jobb lenne.

T.J.

Kicsi, ám minden extrá-vai felszerelt pálya

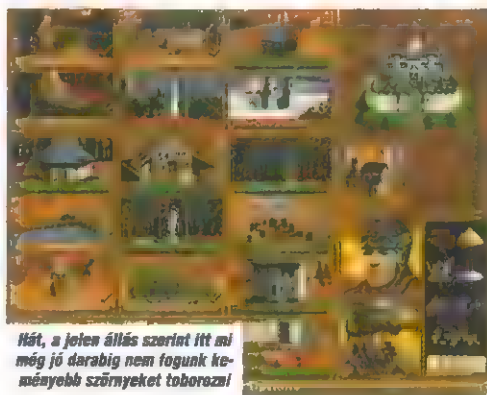


tottak egy efféle korongot. Eme rözkbecsű alkotás az igen hangzatos Desecrated Lands névre hallgat, s mind színvonalát, mind pedig terjedelmét tekintve igen nagy hasonlóságot mutat a már ismertetett másik remekművel. Ez pedig sajna kevés jóval kecsegtetett. Ehhez mérten nem is ért túl sok meglepetés, mikor áttanulmányoztam a CD-t – pontosan azt kaptam, amire számítottam: egy nagy halom új térképet. Egész pontosan úgy 100 darabot. Ez mondjuk tisztességes mennyiségnek tűnik, ám ha hozzáteszem, hogy ezek nagy része úgyszintén megtalálható az Interneten, kellemtlen gondolatok ütnek szüget az ember fejében. Először is mi a garancia arra, hogy az új pályák mindegyike korrektül megtervezett és játszható? Jómagam ugyan nem teszteltem le az összes pályát (ENNYIRE még a Heroes2 sem áll közel szívemhez...), de egy délutánni kimerítő nézelődés után arra jutottam, hogy csak minden második-harmadik térkép éri meg a fáradságot. S túl sok új színt még ezek a sikerültebb darabok



A varázstárgy-kollekció teljesen rendben van, de a hadsereg ráférne egy kis erősítés...

koholmámosabb pillanataimban se jutna eszembe. De hogy egy sehol nem jegyzett kis cég pont ebből próbáljon meg pénzt csiholni, nagyon nem tetszik. Legalább néhány átvezető animációt (vagy akár állóképet!), egy-két összefüggő hadjáratot megpróbálhattak volna ráizzadni a kiegészítőjükre. Ha már a jogdíjakra illetve fejlesztésre egy vasat sem kellett áldozniuk. Három hadjárat-szerűsége ugyan bukkantam a korongon, ám ezek közül a leghosszabb is csak hat térképből áll. A "Satan" névre



Hát, a jelen állás szerint itt mi még jó darabig nem fogunk keményebb szörnyeket toborozni!

Az "atomháború" szó a jóérzésű, vagy legalábbis normális lelkiületű olvasókban alighanem elég kellemetlen érzéseket kelt. Az én szemem előtt azonban Kubrick örökbecsű filmjének, a Dr. Strangelove-nak ama rekesszieszaggató jelenete pereg le, midőn a B52-es hős pilótája egy CoVbu... akarom mondani cowboy sitykót lengetve száll alá a békés orosz sztyep-pere – egy atombomba nyergében. Egy szóval olyan téma ez, melyet vagy az alkalom-hoz illő komorsággal, vagy pedig Monty Python-féle akasztófahumorrall illik megközelíteni. A számítógépes játékok területén is volt már mindkét verzióra példa: emlékszik még valaki például a Nuclear Warra illetve a KKND-re? Persze már jó ideje elcsendesedtek a hidegháború legutolsó hullámai is, s azóta hála Istennek az atomháború lehetősége is igen távolinak látszik. Bár ki tudja, Nagy Testvér kikezd még egy gyakorlattal, s a CNN tényleg ezt a témát is felvelegíti... Egyelőre viszont a dolog kétszóval aktuális, így aztán kissé meg is le-

ugyanis olyan összetett és színes játék, hogy csak a karakteralkotásról hosszú oldalakon át lehetne regélni. Ezt viszont nem teszem meg, mivel Laci bátyó gondoktól főve buksiját nem akarom egy újabb Tomb Raider 2 szintű sagával séjtani. Ugyahogy következzen inkább egy afféle kedvcsináló (magyarosan review) a játékról, szigorúan a teljesség igénye nélkül!

lik a kereskedelmet és intrikálást. Az induló karakterisztikák jó megválasztása már csak azért is fontos, mivel ezek a játék folyamán nemigen fognak nőni. Egyébként az egyes tulajdonságok rengeteg dolgot módosíthatnak, amint azt az info-ablakban láthatjuk is – erre úgyszólván nem árt figyelni. Például nem érdemes nagy erővel bírni, ám lassú ramhold figurákkal próbálkozni, mivel az utóbbi tulajdon-

ság módon elhalálozni – magyarul hosszútávú partnerkapcsolatokra ne nagyon építsünk.

EZ BIZA NEM DISNEYLAND...

Ha már a nagytudású karakterekről ennyi mindent összehordtam, tén magára a világra sem ártana kissé bővebben kitérnem. Ameri-



A képen a mutánsjogi mozgalom egyik oszlopos tagja látható

péti, hogy az Interplay legújabb szerepjátéka, a Fallout pont ezt a témát dolgozza fel. Persze az már eleve megdöbbentő, hogy egy szerepjáték a (még ha nem is oly távoli) jövőben játszódik. E műfaj a monitorenk ugyan-csak egybecsúszott a klasszikus fantasy hagyományokkal, így a Fallout már csak ez okból is kuriózumnak számít. A program azonban nem csak egy üde színfolt a már emlegetett szerepjátékok egyre szűkülő palettáján (ej, én szépen mondtam), hanem minden idők egyik leglobb kaland- vagy szerepjátéka, mert... mert... mert egy nyugat-európai magy-zin is megírta. Jömagam azzal a naiv szándékkal ültem a számítógép elé, hogy egy többé-kevésbé átfogó ismeretlőt kanyarítok a programról, ám rövid nyüglődés után rájöttem, hogy ez aligha fog összejönni. A Fallou-

KARAKTERALKOTÁS

A Fallout 0 komponens (is) alkotásának magy-felől a kor követelményeinek. Leendő hősrünk megalkotásakor nem szűnik meg a történelmi karakteresztályok (mondjuk az jelen esetben elég furcsa is lenne...), hanem a jó öreg pontelosztogatásnak módosított alakját az-lyen tulajdonságok, képességek és előnyök. Ami a tulajdonságokat illeti, ezek nagyjából megfelelnek a szerepjátékok irallan szabályat-nak. Az egyetlen igazán érdekes újdonság itt a szerecsse feltűnése, ami a látszat ellenére az egyik legfontosabb tulajdonság. Első karakterem rögtön ki is próbáltam, hogy a maxi-mumra tuningolt szerecsse mennyiben is befolyásolja a játékot. Már az is elég kellemes do-log volt, hogy a radonban bókászva jörfőm

naponta akadtam valami használható cuccra, ám mikor egy lezhangt repül-csészeeal (!!!) mellett egy rendkívül brutális sugár-fegyverre bukkantam, maradék kétségeim is eloszlottak a szerecsse fontosságát illetően. Egyébként a többi tulajdonság is hasonló mér-tékben befolyásolja a játékmenetet, pl. a Quasi-modo-jellegű (azaz ala-csany karizmájú) karakterek nyugodtan elfeledhe-

ság befolyásolja a sebezhetősé-gét, a harc közben rendelkezésünkre álló akció-pontokat valamint a fegyve-mek képzettségok induló értékeit is lehet megszázni.

Ha már a képzettségeket emle-gettük, ezekről egy-két szóval néhány szót ejtenem. A képzettségeket nagyjából meg, hogy karakterünk mihez mennyire ért. Fog-nyen szó harcról, sebek-tyőzésről vagy épp alku-dezáról. Ezek induló ér-téke részben a tulajdon-ságoktól függ, de kaland-jaink során növelhetjük is őket. Természetesen hiza-nyos ismereteket nehezebben növelhetünk, mint másokat például az okéért a pusztá ke-mpis harc elsajátítása érthető módon jóval kevésbé macerás egy atomháború utáni világban, mint teszem azt az orvostud-mány fejlesztése. Gondolom min-denki felmerült már a kérdés, vajon hogyan és mikor fejleszthet-hetjük képzettségeinket? Egyrészt a szintlépések után kapott pontok szétosztogatásával – ez a jól ismert XP-gyűjtéses megoldás nábbi a já-tékból sem hiányzik. Újdonság vi-szont, hogy a különféle mentorok il-letve szakkönyvek segítségével is tuningolhatjuk ismereteinket, bár az efféle lehetőségeket nem osztó-



POSZTNUKLEÁRIS MÉS

gatja túl bőkezűen a gép.

Végezetül itt vannak a különféle előnyök is, bár ez az elnevezés kissé csalóka. Az éremek sajna két oldala van, tehát az induláskor vá-lasztott előnyök mindegyikéhez (maximum ket-tőt vehetünk fel) tartozik egy hátrány is. Gyor-sabb regenerálódást akarsz? Nem gond, csak épp készülj fel arra is, hogy a gyorsabb élet-ciklus miatt karaktered jóval sebezhetőbb lesz a sugárzással szemben. Akad néhány külö-nösen sajátos előny is, mint például az árulkodó név "Bloody Mess". Ennek hatására a kör-nyezetünkben lévő egyének hajlamosak igen

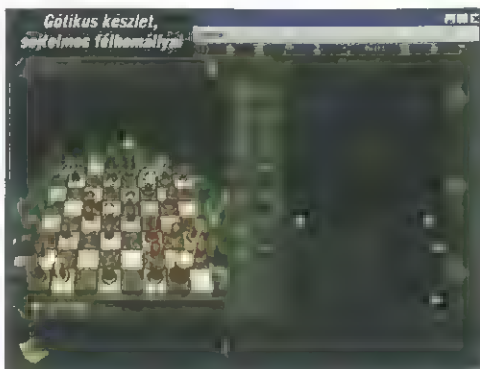
kában járunk, a 2077-ben kitört atomháború után durván 100 évvel (hmm, kissé optimistán ítélik meg a játék írói az uránium felezési ide-jét), ami annál rendje s módja szerint el is pusztította az emberi civilizációt. De az ember, mint faj fölélt a habort. Sokan hatalmas, föld alatti óvőhelyeken veszeltek át a sugárzo-án boldog századot, ezek amúgy a Vault névre hallgatnak (nem a telefón, a bank-rek... j. Jömaguk a sokatmondó 13-as szakt, viselő Vaultban nőtünk fel a kárológórol mit-sem tudva. Aztán egy szép napon jó a rossz-hír: a vízfejlesztő működéséhez elengedhelet-

Hm. Ez a rüpe kis atomháború azért elég rossz hatással volt a kürtisztaságra



Hm, úgy látszik Interplay-napokat tartok: nemrég nyüstöltem a Redneck-kiegészítőt és a Star Trek Pinballt, most pedig itt van megint egy Interplay-játék. A flippernél ugyan szívtam a fogam, hogy ez nem igazán számítógépes feldolgozásra kinálkozó játékkategória, viszont a sakkot a jóisten is arra teremtette. Mivel a sakkfeldolgozások a játék szabályaiból adódóan meglehetősen zárt kereteket kínálnak a fejlesztőknek, mostanában maximum a grafikai kivitelezésükkel, illetve opcióikkal tudnak valamilyen újdonságot jelenteni a játékosoknak.

Az USCF Chess az Egyesült államok sakkszövetsége által támogatott kiadvány, ami első sorban abban nyil-

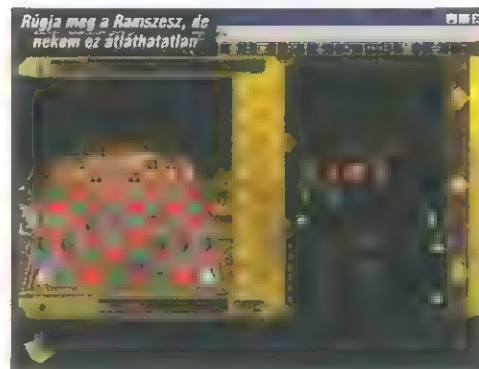


szathatjuk a masinát. Normál játék mellett indíthatunk 3, 5 és 30 perces, azaz gondolkodási időre menő partikat is – ha az időlimit leteltéig nincs döntés, akkor az veszt, akinek előbb elfogy az ideje.

Az Actions-menüben lelünk a sakkokban már szokásosnak számító opciókra, amelyekkel a megadott gondolkodási idő letelte előtt

pedig a lépés helyét) játékot, mert az előbbivel némi gondolaj lesznek. A hagyományos (Staunton) figurák közül választhatunk még egyiptomi, arab és középkori (2D-ben pedig a nyomtatásban használt) készletek között. Ha nem teljes képernyőn játszunk, akkor a Windows-menüben megadhatjuk, hogy a jobb oldalon lévő három ablakban milyen infokat (lépések listája, leütött figurák, lehetséges lépések, stb.) mutasson a program.

A sakkal most ismerkedők számára megtalálható még egy egyszerűbb Tutorial is, ami a játék alapjaival ismerteti meg a kezdőket néhány példafeladvány segítségével. Amikor azt mondtam, hogy "egyszerűbb", azt komolyan is gondoltam, ugyanis ha egy átlagos szellemi szinttel rendelkező ember már legalább fél órát eltöltött a sakk rendkívül



ról a 640*480-as felbontást ismeri; a készleteket tekintve a CM-ben 4-5-ször ennyi van; a hangokat tekintve a CM folyamatosan beszél, míg ez csak pittyeg. A legszembeszökőbb különbség a Tutorialok között van: az USCF Chessét fentebb már minősítettem, a CM-é ennél klasszissokkal jobb, ugyanis az nem csak az alapok legaljával ismertette meg a játékosokat, hanem a megnyitásméletről kezdve a végjátékig, illetve a konkrét állások

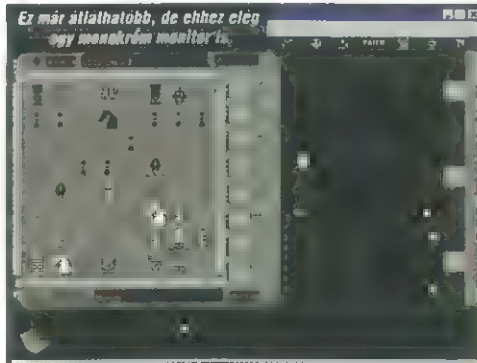


AZ UTOLSÓ SAKKPCIÓHŐS?

vánul meg, hogy az egyik opciója segítségével az USCF kategóriái alapján minősíthetjük játékerősségünket egészen a nagymesteri (2500) szintig, illetve a speciális menetek az USCF sakkversenyeken szokásos szabályok szerint zajlanak. Minősítő játéknál meg kell adnunk egy nevet is a játékosnak, továbbá – értelemszerűen – nem élnek olyan kényelmi funkciók, mint például a visszalépés. A fentiekhez hasonló pontozásos rendszer alapján állíthatjuk be a nehézségi fokozatot, illetve akár valamilyen küzismert nagymester (Bobby Fischer, Karpov, Kaszparov vagy Tal) stílusában is ját-

lépésre bízathatjuk a masinát (Force Move), visszaléphetünk (akár több lépést is), megcserélhetjük az oldalakat vagy megfordíthatjuk a táblát, szünetet kérhetünk, illetve feladást vagy döntetlent ajánlhatunk. Sakkfeladványok kedvelői ugyanebben a menüben állíthatnak össze elemzés céljából egy adott állást.

A Look&Feel-menüben állíthatjuk a grafikai megjele-



nítésre vonatkozó lehetőségeket. Játshatunk két- és három dimenziós táblán, bár azt tegyük hozzá, hogy az utóbbi szerény véleményem szerint – köszönhetően az enyhén eltűzött designnak – csapnivalóan sikerült, gyakorlatilag teljesen átláthatatlan. Ha valaki mégis ragaszkodna a 3D-hez, annak a Drag&Drop-módszer helyett javaslom a Point&Click irányítást (először kiválasztjuk a bábut, utána

bonyolult szabályainak tanulmányozásával, az ún. "feladványok" megoldásához majd 3-4 másodperc gondolkodási időre is szüksége lehet...

Borzasztó nagy peche szegény USCF Chessnek, hogy a Chessmaster 5500 majdnem egy időben jelent meg vele, mert az nagyon éles kontrasztot nyújt vele szemben. Játékerő szempontjából mondjuk nem igazán tudom hasonlítani őket, mert – mivel nem Portisch Lajosnak hívnak – evidens, hogy nehezebb fokokon lever mind a két baba. Látványt tekintve a CM izlésebb, míg ez inkább erőltetett (különös tekintettel arra, hogy kizá-

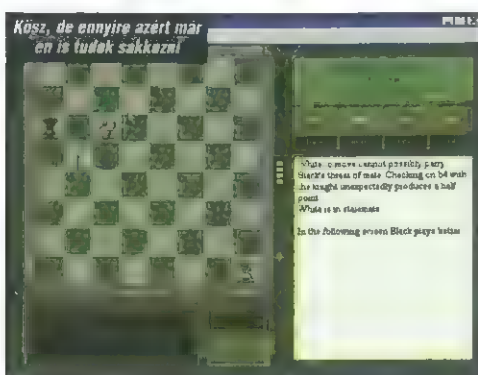
elemzéséig mindennel, amiből egyaránt tanulhattak a középhaladó, vagy akár a haladó játékosok is. Szóval ha valaki mostanában akar sakkot venni, javaslom, hogy ne az Interplay játékát válassza!

CoVboy

Interplay/Indigo Moon
http://www.interplay.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

47%



IDŐZAVAR

THE JOURNEYMAN PROJECT LEGACY OF TIME

Az időutazás mindig is komoly problémákkal jött. 1999-ban még nem fejlesztették ki a technológiáját, még elméletben sem igen létezik. A technikai problémák mellett nem elhanyagolható a nyelvi kérdés sem, mert pl. akinek a jelene 2300, és visszalép két évet időben, az hogyan használjon jelen időt? Allandóan múlt időben beszélni pedig kényelmetlen, mellesleg hamar rájönnek, hogy időutazó az illető. Ezért gyanús az, aki feltűnően sokat beszél múlt időben. (Egyik kedvelt íróm könyveinek egyikében említést tesz az Univerzum 1001 legfontosabb igelöjéte taglaló könyvről – ez mindenképpen hasznos és nélkülözhetetlen kézikönyv lehet az időutazóknak). További kérdéseket vet fel, ha valaki születése előtt múltjába, vagy az az utáni múltjába utazik vissza.

Akik tudnak még követni, azoknak most bekattan az önmagunkkal való találkozás problémája. Egyszóval elég körülményes dolog az időutazás.

Hogy jön ez a pikant hevezető a Journeyman Project 3-hoz? A kérdést az teheti fel, aki nem ismeri az előző két részt: a sorozatban az időutazás Biztonsági Hivatal (TSA) ügynökét alakítjuk. Az ezredforduló utáni háborúk után megkezdődött a fellendülés, a XXII. században megindul a világűr meghódítása. 2308-ban megtörtént az első találkozás egy intelligens idegen fajjal. Azt az ajánlatot tették, hogy lépünk be a Bolygóközi Békesszövetségbe, hogy megosszuk tudományos, kulturális ismereteinket. 2318-ban aláírtuk a szerződést. Ekkor már létezett a Pegasus fedőnév alatt működő időgép, aminek veszélyeire hamar ráébresztett az emberiség: ha rossz kezébe kerül, veszélyesebb lehet a legszörnyűbb fegyvernél. Nekünk, az ötös ügynököknek a történelmi szabotázsokra kell ügyelnünk. A második részben a hármas ügynök nyomába eredtünk, aki el akarta árulni az időutazás titkát egy másik fajnak. Akciónk sikeres volt, minden jel arra mutatott, hogy megszünteltük tőle.

Eldorádó a pusztulás után.
Szépségszomor látvány



A harmadik rész a hármas ügynökkel kezdődik, aki el és virul a távoli múltban, Atlantisz elpusztulása utáni percekben. A TSA-ban eltűntnek nyilvánítják, keresését az időgránsokkal egyetemben felügyesztik. Oka a krízishelyzet: a Földet egy idegen faj támadja, s minden erőt a védelemre kell összpontosítani. Baktwin, az TSA parancsnoka, minket nevez ki ideiglenesen parancsnoknak, rá a felsőbb katonai körökben van szükség. Eppen csak néhány órája foglaltuk el új bázisunkat, amikor a TSA monitoron veszélyeztetést kapunk a hármas ügynök hollétére. A dilemma nagy, a megoldás igazán kitalálást igényel: társunk, edzőreva ugyan, de elárulja, hogy létezik egy időutazó reka, a kaméleon időgránszafander, amelynek különlegessége, hogy bárki nek az alakját felvetheti.

Ami változott, az mind pozitív. A helyszínek az eddigiekhez képest gazdag részletességgel lettek kidolgozva. Igaz, csak három időben kalandozhatunk, de a helyszínek és feladatok száma rengeteg. Elkeveredünk Atlantiszra, Eldorádóba, valamint Shangri-Laba. A grafika gyökeresen megváltozott, teljes 3D dimenzióban nézhetünk körbe. Amikor megnézzük, előre letárolt animációkat játszik be a gép. Aki emlékszik a Crye Atlantis című játékára, az pontosan tudja miről van szó. Aki szerette azt a játékot, annak ez is tetszeni fog: hangulatában nagyon hasonló, sőt az Atlantisz-helyszín is egyezik – bár meglehetősen különbözik a "két Atlantisz". Csőppet a grafika rovására megy a képek "túltűréstése", aminek köszönhetően sok grafikai információ elvesz, s a köpműködés nem tökéletes. Egyedül efféle a napfény, amibe belenzve elvukit minket (mint a szimulátoroknál), s fokozatosan csökken az ereje, ahogy "lehajítjuk" fejünket (lehajszunk egerünket). A szereplőket valódi emberek alakítják, aminek nagyon örülök, mert az utóbbi időben kezd elkarapódni a raytrace-színészek alkalmazása (hátrébb a kétségkívül alacsonyabb). Az alakváltoztatási képességet nagyon jól beépítették a kalandba: a szereplők máshogy reagálnak, ha más képben találjuk meg őket, és sok rejtély megoldásához szükség van erre. Akik szívükbe zárták Arthurt, a szafander mesterséges intelligenciáját, azoknak jó hír, hogy az első percben rátalálunk a hármas ügynök ruhájában. A játék során rengeteg információval, péccal, segítséggel áraszt el minket.

A bevezető után következik a leírás – bár a program nem tartozik a különösen nehéz kategóriába, azaz egészségkárosító hatás nélkül végigjátszható egyedül is, de ki tudja, mindig voltak (bocs: könyvelmes) emberek.

A időgránszafanderrel megcélizzuk a monitoron megjelölt területet, ami néhány perccel Atlantisz megsemmisülése után van. Itt még nincs komoly feladat: sétálunk és keressük meg a kétlábúakat. Nem messze innen találunk egy titlót, aki a romok között csónakázik: a komputer szerint Sinclair Elliot az, az időgép feltalálója. A szelmalomnál a kétlábúak sötét doboz fel a spirálfépcső maradványaira és másszunk fel. A tetőn a hármas ügynök terüld koordinátáinak egyik elemét találjuk – a komputer analízálja, közben megjelenik egy űrhajó. Legjobb elhúzni a csikot Eldorádóba.

Egy kút mélyére érkezünk. Vegyük el az utolsó követ, majd a kallanyával nyissuk meg a víz útját. Sikeresen felemelkedünk az elpusztított aranyvárosba. Kapjuk le a kút kerekét, majd keressük meg a dombtetőn a kesarat. Menjünk a hálonegerető szektorhoz és helyezzük rá a kerekét, tekerjük meg, majd a leereszkedő kosár nélküli hőlégballon köteleire kössük a kesarat. Szálljunk be és vizsgáljuk meg az egyik lélegző kötelet – az alján egy kampó van. Húzzuk fel a kötelet, hajtsuk át a másik lélegzőjába és húzzuk magunkhoz. Az átugrás automatikus nekünk csak a kosár felára rajzolt koordináta elemet kell megvizsgálni. Űrhajók itt is megjelennek, ráadásul lönek is, és van közöttük egy Cyrollan gép. Jelen helyzetünkben legjobb elutazni Shangri-Laba.

A Himaláján épült lánakivestor is hasonló sorsra jutott – itt is teljes a pusztulás. Sétálunk le a hegylábon és keressük meg a kerekét és a fabelt. Menjünk a hídkezelő géphez, helyezzük fel a kerekét, majd engedjük le a híd maradványát. Másszunk le a szakadéka a hidromon, tőrjük be az épület alakját a bottal és menjünk be. A kékruhás Buddha szobrot másszunk meg, ahol rálelünk az utolsó koordinátára. A komputer az analízálás közepén tart, amikor élőlényekre hívja fel a figyelmet – három fegyveres Cyrollan kutat a romok között, és egy csőppel sem barátságos valamit mondanak felénk. A koordináta eddigre már megvan, irány a Szaturnusz holdja, a Titán börtönbolygó, ahol Sinclair Elliotot fogva tartják. Mindez a jelen (2339) előtt 14 nappal. A hármas ügynököt itt találjuk, de igazán érdekes dolgokat a heteg Elliottal hallunk – annak alapján, amit a múltban láttunk, egész hibát az elméletet.

Aki még nem látott volna ilyet: egy atlantiszi fazekasműhely



szerint az Cyrollanok tíz éve azért jöttek vissza, hogy a Bolygóközi Békesszövetség szerződés megkötésével lassan befolyjanak a Föld életébe, és idővel elfoglalják. A hármas ügynökkel visszatérünk a TSA-ra, ahol letartóztatják, nekünk egy finom felmosás kíséretében megbocsátanak. Az idegen faj egyre intenzívebben támad, s a Cyrollanok védelmével tudjuk tartani magunkat. A Cyrollanoknak nagyarázata is van arra, hogy a múltban miért pusztították el a 3 virágzó civilizációt. Egy ősi faj örökségét hagyott számukra, amelyet valahol a három civilizáció területén helyeztek el. Egy apró probléma akadt: a mest támadó faj megpróbált akkoriban hozzájutni a hagyatékhoz, s a Cyrollanok kénytelenek voltak elpusztítani a városakat, nehogy az örökség rossz kezébe kerüljön. Ezt követően a támadókkal hosszú időn keresztül harcban álltak. Három civilizáció áram sikerült a Földet a pusztulástól megmenekíteni – melyre minden esély meglelt volna az örökség megszerzése után. Az eszmefuttatás alatt egy üzenet érkezik az ellenséges fajtól, s felszólítanak, hogy az időutazó technológia – amit csak mi ismerünk – segítségével szerezzük meg az örökséget. A Cyrollan követ szerint az ő segítségükkel sem tudjuk visszavenni az ellenséget, és a Föld komoly veszélyben van – egyedül út az örökség megszerzése. Irány a három kor pusztulásuk előtt már nappal.

Még minden egyben van, Atlantisz gyönyörű. A szelmalom telejére érkezünk. Nyissuk ki a csapadékot, keressük meg a fogaskerekeket, helyezzük a gépbe, majd az ablakon át menjünk ki az egyik vitorlatartóra. Csavarjuk el a kart, mire a szél fordít egyet a vitorlatartókon, s mi a felé felmozdulunk. Ugorjunk le a falra és másszunk le az árbócon, amely a kikötő egyik hajójára vezet. A kajón találunk egy selyemdarabot és egy kampós botot. Keressük meg a vak koldust, másoljuk le az alakját. (Ezután minden élő szereplőnek másoljuk le az alakját. Ugyanez vonatkozik a beszélgetésekre: min-



den lehetőséget merítették ki... az egyik, aki felteszi a kérdést: "Pecsek az idő?". Ez később még fontos lesz. Koldus képében menjünk a hajó láncra, vert egyiptomi kapitányához és kérjünk némi pénzt tőle. Keressük fel a kompost a kapitány képében és kérjük meg, hogy nyitson el a templomba. Az ő nem enged be minket, csak az atlantisi polgárokat enged be, ha van náluk aranymedál vagy hoznak valami ajándékot. Vitessük magunkat a fazekashez. A mester azon siránkozik, hogy nem hagyhatja itt a félkész köcsögöket, és így nem tud elmenni a fesztiválra. Ajánljuk fel, hogy vigyázzunk a köcsögökre. A trükk beválk – vegyük magunkhoz a tálkát és a kancsót az asztalról, majd preséljünk egy adag agyagot. Szedjük fel a tálból, majd keressük fel a mester testvérét, aki olivaoaját készít. Tőle sok mindent megtudhatunk a fesztiválról, de a legfontosabb dolgot lemogatni venni az egyik korszak minijáról az agyagdarabhat. Menjünk vissza a fazekas-hoz, nyissuk ki a kimenőt, majd teleportáljunk el Eldorádába. Utazzunk át a ballonnal a másik dombról. Menjünk be az épületbe, ahol egy őslake és a falat festgeti, és emeljük el a fennőtt keszáról egy

körömet a falra, majd fogassuk meg a minijáratot. A csigás rendszer felemeli a köpadást, s mi elmozdítunk a belső templomba a csatornán keresztül. Lent (koldus képében) találkozzunk Sareszsal, a templomról. Sares mindenki számára elérhető akarja tenni az életvizet. Mielőtt elmegy, átad egy fogaskeréket, melyet helyezünk a vízráhba, tekerjük előre, majd menjünk fel a lépcsőn az oltárhoz. A kámpós betárolt nyissuk ki a zsírpót – az őslake első darabja már a miénk. Mielőtt a jelenet

Néhány perc múlva ismét a múltba utazunk: irány Shangri La. Első dolgunk legyen felkeresni a hegyi moni alvó Peigrim. Tároljuk le az alakját, majd menjünk a hídkezelőhöz – ő egy selyemkendőért hajlandó beengedni a kolostorba. Adjuk oda neki azt, amit az egyiptomi hajón találtunk. Mielőtt a tölpu-lakba mennénk, keressük át az ingyenes hídon a beldőltre, és jögyezzük meg a falra festett színes jelekhez tartozó hangokat. Forduljunk balra és menjünk a mélybe. Peigrim képében megkérjük a

kutatja, amelyhez csak a teljes megvilágosodás után juthat el. Céljai meglehetősen földiek: szerinte a titok az átalakulás, így például élemből aranyat lehet készíteni. Tegyük a kardot a játor melletti szobor kezébe – megkapjuk a piros golyót. Lépünk be a templomba, és a Buddha előtti imámlmekon álltassuk le a színes jelekhez tartozó hangokat. A gyilkos képet keressük

be a vajas tálka tartalmával. Jutalmunk egy piros golyó. Menjünk a kórtá, szakítsuk le a kórtá az alját és tegyük a Buddha-szobor tálkája alá – ajándékunk egy sárga golyó. Keressük fel a lámpát a kán képében, s megkérjük vele a megvilágosodás hat állomására. Amikor az állatok világa felől kérdezzük, feltesz egy kérdést, amelyre a cserken hagyás (ignorance) a válasz. A jó választört egy könyvet kapunk. Ugorjunk most át egy kicsit Kolumbiába és menjünk oda, ahol eddig a koldus lük, majd vegyük magunkhoz a tálkáját. Ugorjunk vissza Shangri Laba és a nagytemben ülő Buddhának adjuk a tálkát – az ajándék egy kék golyó. A könyvről menjünk a jakot melletti zöld Buddhához (az ingyenes híddal szemben), majd álltassuk be a könyvet aljára – megvan a zöld golyó. A golyókkal irány a templom, ott tegyük őket a Buddha-szobor kezébe. Ha a jó golyót tesszük a Buddhá kezébe, kiemelkedik egy lépcső, amin feljuthatunk a következő Buddha szoborhoz.

Egy felírunk a tetőre, ahol egy fénys gombban Peigrim látjuk. Ő lesz Sida. Vegyük magunkhoz a fénysvirágot és vigyük Peigrimnek. Ha vegyük fel a kék kint az alakját, hogy megkérdezzük az örökség

mez, mondjuk, hogy otthon hagytuk, majd térjünk vissza a fiúhoz és a sámán képében kérjük el a talizmánját. Irány ismét a sámán, majd menjünk ki a rétre, szálljunk be a ballonba, gyűjtsük be a talizmánnal a lángot. Innen lehet gyönyörködni a látványban, de ami a legfontosabb, hogy vegyük föl számunkra az egyik épület tetején látható ábrákat.

Egy hőléggallon a Krisztus előtti időkből



Ha jól emlékszem ő az egyetlen nő szereplő akivel találkozunk. Megérdemelt egy fényképet!



aranylemezt. Teleportáljunk vissza Atlantisba, helyezzük a kimenet korongjára az agyagot és rá a aranylemezt. Zárjuk be az ajtót, fogassuk meg a korongot, majd vegyük ki az így készült aranymedált. Csónakázzunk át a szelmalomba, majd beszéljünk a mesterrel először a koldus, majd a kapitány képében. A mester is az időjárásról kérdez... Menjünk vissza a kapitányhoz és kérdezzük az időjárásról koldus képében. Kiderül, hogy a jelszó "lehet, hogy esni fog". Irány a koldus, s kapitány képében mondjuk be neki, majd beszéljünk vele a vízkezelésről. Megtudjuk, mit kell a malomtűzőknek mondani: "kemény felünk lesz". Keressük fel a malomfűzőt, aki elmondja, hogy a malom alatti csatornáknak keresztül akarunk megszökni. Ezekben a csatornáknak csak az ünnep utolsó napján, egy éjszaka ninos víz – ezért tervezik holnapra a menekülést. Mivel nem elmegy, csónakázzunk a templomba, ahol vegyük fel az olivaoajkészítő alakját. Mutassuk meg a medált. Válozzunk vissza kapitányunk, majd hajózzunk be a templomba. Az oltár feletti tálból engedjük életvizet a tálka és a korszák, majd menjünk az oltár mögé és a kámpós betároljuk le a lefolyót. Menjünk vissza a malomba, kössük

keresztül, hogy a szőlő gyökere beteg, és feltehetően, hogy több nem lesz termést. A kertben más szünk fel a létrán, vegyük magunkhoz a térképet és a keréskőket. A térképen a kolostor alatti járatokat láthatjuk, számos keresztjeződéssel. Itt egy kökörömet lehet elforgatni, amelyen az egyik járatot mindig lezárjuk. Menjünk le a kertből nyíló csapajón, majd öntözzük meg a fa gyökereit az Atlantisból származó életvízzel. Ezután menjünk az első keresztjeződéshöz, és ott álltassuk meg a kökörömet, hogy a hegy mélyéről feltörő gőzök ne szűnjön el a járatokba, hanem a fa gyökerehez jussanak. Ha már a járatokban vagyunk, fedezzük fel az egésztestet nézzük meg a keresztjeződésekben a plafonra festett ábrákat – így a későbbiekben a térkép segítségével könnyen tájékozódhatunk. Ha bejártuk az egésztestet, nézzük a térképre: jelez egy szobát, ahol egy vajból készült Buddha-szobor található. Ahhoz, hogy kioldadjon belőle a fekete golyó, állítsuk meg a korongokat a keresztjeződésekben, hogy két gejzír gőze a szoba felé áramoljon. A meleg levegő hatására a szobor megolvad, és miénk a golyó. Mielőtt elhagynánk a helyszínt, vegyük magunkhoz a vajas tálkát. Menjünk fel a térkép szerinti jobb oldali kijáraton, és gyorsan csejünk el Dzsingisz kán kardját, majd uggyi vissza. A járatot a középső kijáraton hagyjuk el, amely a főépületbe vezet. Itt találjuk a lámpát, akitől a teljes megvilágosodáshoz szükséges utat hallhatunk – ez az út természetesen a kolostorban található hat Buddha-szoborral. Nagyjuk el az épületet és induljunk el halra, ahol némi lépcsőzés után Senehis Khan sátrát találjuk. Láma képében hajlandó beszélgetni velünk – kiderül, hogy a Sida a tálka

Ereszkedjünk le, majd menjünk az imént látott épülethez, kerüljük meg jobbra, majd menjünk el jobbra. Egy nyíl alakú tavat látunk. A tó partján lévő medvedésbe helyezük be a talizmánunkat, mire a víz elszálik. Lent négy helyen találunk kögombokat a falban – nyomjuk meg az épület tetején látott ábrákhoz megfelelően őket, mire megnyílik egy ajtó. Míg a vár az örökség harmadik darabja. A lejutás kicsit kényelmetlen a lángcsávák miatt. Vegyük ki a talizmánunkat a mélyedésemből, mire a víz lecsillagít, és a tálkát, s mi hozzájuthatunk az utolsó darabhoz. Röviden és tömören az volna a megoldás. A befektető képsorok klasszikus, enyhe amerikai beütéssel. A összességében remek darabhat volt dolgunk.

Koronczal Gáspár

JP3: legacy of time

Red Orb/Presto

<http://www.journeymanproject3.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95, SB-
kártya, hangkártya, hi-color videokártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 8xCD

89%

Még allig száradt meg a nyomdafesték a Flight Simulator 98 leírason, amikor baráti köteléket alkotva, hangos motorzúgással besüvített szerkesztőségünkbe a Pro Pilot, és a Flight Unlimited II. Nem győztük kapkodni a fejünk ezen a polgári légi közlekedést népszerűsítő programdömpin-

rül, nagyon-nagyon tisztességesen megírt, évekig használható, kiváló terméket fog a magáénak tudni az, aki nem sajnálja rá a pénzét, és megveszi! (Az előre látható időtárlósága miatt furcsa, hogy hiányzik a ma már szinte kötelező 3Dfx támogatás. Kitudja, talán majd később az is megjelenik?!) A program külső jegyei: a program 2 CD-nyi helyet foglal, a második CD-n olyan színvonalas oktató anyaggal, mely előtt megemlitem

rái, valamint a Radio Stack/GPS Unit rajza megszámozott műszerekkel, ill. a számokhoz tartozó magyarázó szöveggel. Akinek még ez sem elég, annak megnyugtatósul közlöm, hogy egy 288 oldalas könyv is a segítségére lesz abban, hogy – ami a Flight Simulator 98-ból ugyan kimaradt, de – a szimulátor "normális" használatához elengedhetetlenül szükséges ismerethez itt hozzájuthasson.

A programhoz mellékelt gépkönyv:

több mint 40 oldalt szenteltek a szerzők. A 138. oldaltól az egyéb repülőgép műszerekről olvashatunk. A műszerek kidolgozottsága a programban tökéletes, sőt, gyönyörű, egy fokkal még mintha szebbek is lennének a Flight Simulator 98 műszereinél (pedig azok is tökéletesek voltak). Ebben a fejezetben még arra is szenteltek helyet, hogy több ábrán keresztül bemutatják, különböző repülési situációkban, mely sorrendben célszerű ellenőriz-

SIERRA

SZÁLLUNK RENDELKEZÉSÉRE!

PROPILOT

gen, de hasonló jelenséget (közel egy időben megjelenő, azonos témakörű felülről programok) tapasztaltunk már korábban is a játékok piacon.

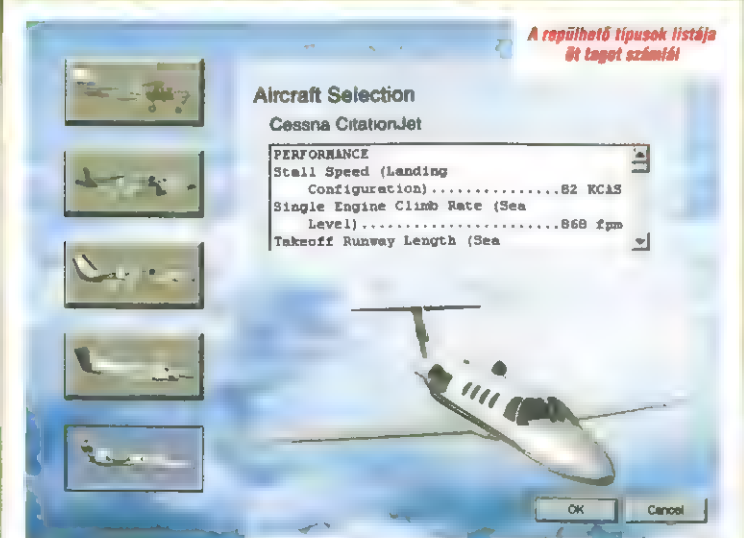
A program "minimál" igényei: Windows 95; Pentium 90; 16 MB RAM; minimum 60 MB szabad hely a merevlemezén; kétszeres (?) sebességű CD-ROM; SVGA monitor; 640x480-as felbontás 256 színnel; egér;

képzeltbeli kalapom, és amelyből csak az nem fog megtanulni repülni, aki nem akar. További mellékletek a dobozban: egy A4-es lap két oldalát kitöltő "Preflight Checklist", installálási, és egyéb jó tanácsokkal, egy összehajtogatott 3*A5 méretű "Controls Quick Reference" billentyűzetkiosztási táblázat az "Aircraft Controls"; "Aircraft/Navigation-"; "Navigation/Communication/View-"; "Keyboard-Miscellaneous Controls/ Menu Hotkeys"-ekkel, valamint a Microsoft: Sidewinder 3D Pro, és Force Feedback Joystick gombkiosztásával.

További 3*A5 méretű kartonon található a Cessna Skyhawk 172P, a Beechcraft Bonanza V35, a Beechcraft Baron B58, a Beechcraft Super King Air B200, és a Cessna CitationJet 525 műszerfalainak ábrái, valamint a Radio Stack/GPS Unit rajza megszámozott műszerekkel, ill. a számokhoz tartozó magyarázó szöveggel. Akinek még ez sem elég, annak megnyugtatósul közlöm, hogy egy 288 oldalas könyv is a segítségére lesz abban, hogy – ami a Flight Simulator 98-ból ugyan kimaradt, de – a szimulátor "normális" használatához elengedhetetlenül szükséges ismerethez itt hozzájuthasson.

A 9-22. oldalakon repülési alapismeretekkel találkozunk: a repülőgép törzsére ható erőkkel, kormányosztrévalakkal, repülés-technikai hibákkal: csúszás a fordulókban, átesés stb. Ismerkedhetünk. A 23. oldaltól műszerismertető, és a kezdők alapmanőverei, majd a 43. oldaltól a programban repülhető típusok technikai adatai találhatók. Számomra az érdekességek az 58. oldaltól kezdődnek: a programban "meglátogatható" repülőtereket, és a rádió kommunikációt, a repülőterképek használatát "vesézik ki" ebben a részben. A 86. oldaltól a navigáció tudományával ismerkedhetünk figyelembe véve a különböző időjárási viszonyokat (szél, felhő, eltérő hőmérsékletű levegő). A műszeres navigációra, beleértve a műholdas navigációt is,

ni, figyelemmel követni a műszereken megjelenő kijelzéseket, adatokat. A megközelítési manővereket mintegy 35 oldalon keresztül tanulmányozhatjuk, a könyvnek ezt a fejezetét lapozgatva, mintha egy pilóta iskola tankönyvét tartanám a kezemben, eredeti (egyszerűsítés nélküli) repülőterképek, pl. az ILS működését magyarázó precíz ábra stb. színesítik. A 212. oldaltól a 265. oldalig az egyes repülőterek speciális sajátosságairól kapunk tájékoztatást. Ismételnem kell önmagam (már régebbi cikke-



és DirectX 5-ös meghajtó. Első látásra senki sem fog infarktust kapni a fenti "igénytelenség"-től, a program futtatása során azonban többször éreztem úgy, hogy ennél azért jóval exkluzívabb környezetben érzi jól magát ökegyelmessége. A megszólításnak ez esetben semmilyen pejoratív felhangja sincs, ugyanis – mint az a cikk további részéből remélhetőleg – kide-

tion/View-"; "Keyboard-Miscellaneous Controls/ Menu Hotkeys"-ekkel, valamint a Microsoft: Sidewinder 3D Pro, és Force Feedback Joystick gombkiosztásával.

További 3*A5 méretű kartonon található a Cessna Skyhawk 172P, a Beechcraft Bonanza V35, a Beechcraft Baron B58, a Beechcraft Super King Air B200, és a Cessna CitationJet 525 műszerfalainak ábrái, valamint a Radio Stack/GPS Unit rajza megszámozott műszerekkel, ill. a számokhoz tartozó magyarázó szöveggel. Akinek még ez sem elég, annak megnyugtatósul közlöm, hogy egy 288 oldalas könyv is a segítségére lesz abban, hogy – ami a Flight Simulator 98-ból ugyan kimaradt, de – a szimulátor "normális" használatához elengedhetetlenül szükséges ismerethez itt hozzájuthasson.



Imben is tettem erről említést), hogy egy ilyen komoly ismeretanyagot hordozó könyv, a program tartozékaként, legalább egyenértékű tud lenni magával a programmal, sőt sokszor "túl is élheti" azt.

A PROGRAM

Mialatt átlapozgattam a program kézikönyvét, az installálás is megtörtént minden gond nélkül. A program introja nekem megnyerte a tetszésem. Profi módon megkomponált kép átkeverések, remek térhatás (a középülről balra elhúzó gép hangja, a fülhallgatóban is balra húz). A kétszeres sebességű CD-ROM-on azonban nem nagyon győzi a terhelést, időnként elakad, szaggatja a mozi élvezetet, majd a program betöltését is üreguras kényelemmel végzi. (A minimál igényekkel emlí-

tet-



Az oktatófilmek részletesen megismertetnek az egyes műszerek működésével

kellemes motorberregés. A műszerfalról már írtam, rendkívül részletgazdagon ábrázolják, "úgy néz ki, mint az igazi". A táj, ami fölött repülök, nem különösebben hoz tüzből. Az oktató "filmek" között láttam olyan bokrokkal tűzdelt területeket, melyek szépségüknél fogva kifejezetten újszerűen hatottak, a szimulátoron történő repülés közben azonban ezek sohasem jöttek elő. A gép vezethetősége nagyon hasonlít az Flight Simulator 98-éhoz, ta-

lán mintha egy icipicit könnyebb lenne, ettől függetlenül billentyűzetről kifejezetten nehézkes.

Akármilyen realisztikus is, nem szeretem, hogy a kitértetett kormányt vissza is kell

húznom. Természetesen – mivel a minimál elvárásoknak megfelelő konfiguráción tesztelek –, a

monitoron látható kép lassan követi a billentyűzetről kapott parancsokat, ezáltal rendszeresen sikerül gépet túlhúzni, túlkormányozni. Ettől lesz a levegőbe írt képzeletbeli nyomvonalam olyan mesésen clkkcakkos, mint az ökörhugogás. (Tudom, hogy az ökörnem "huhogni" szokott, de mégsem illik...). (Látnom – C) Megint csak a kétszeres sebességű CD-ROM-ot okolom azért, hogy a gép például a kilencven fokosnál nagyobb fordulókban hosszú másodpercekig töltöget a CD-ről, és miközben a látvány nekem még azt közvetíti, hogy több száz láb magasan körözök, a fejemre simuló fülesből már hallom, hogy a fém nyikorog alattam, fél perc múlva pedig már a monitoron is megjelenik, miként sikerült keresztülcúsznom

egy épület közepén. Na ennyit, és nem többet a minimális igényekről...

Kevésbé éreztem számítógépem korhadt, dohos szagát a második CD oktatói anyagát tanulmányozva. Ide úgy tudunk eljutni, ha pl. repülés közben az egerünk nyilát felvisszük a képernyő felső részére, várunk egy cséppot, majd a pull-down menü Mode pontjának "Ground Lesson" sávjára bökünk.

Innen is kitűnik, mennyire jóképű fickó vagyok



Flight Simulator 98-ban némileg szebbek voltak a repülőgépek külső nézeti képei, és az alattam elúszó terep is "látványosabbnak" mutatkozott. Az a bizonyos hajszálynai különbség azonban vastaghajszálynira duzzad, ha a programhoz mellékelte kezelési utasítást is figyelembe veszem. Amikor egy "játék"-program már ilyen komolyvá válik, nélküle csak használgatni lehet a programot, mert a megfelelő információk

A műszerfalon kívüli azért az utaster sem fest rosszul



tem már, hogy a Sierra által feltüntetett konfigurációnál, azért némileg komolyabb gépigényt támaszt a Pro Pilot.)

Az első felszállásom előtt jó húsz percig vacakoltam, mire a motort sikerült úgy beindítanom, hogy folyamatosan vartogjon, és ne álljon le pár másodperc után. Lázás keresésre kényszerültem a fentebb említett "szakirodalomban", aztán mégiscsak kiderült, hogy mi volt a "bibli": elfelejtettem megnyitni az üzemanyag csapot. Nekifutas közben a futóműnek is külön hangja van, amikor a gép a földtől emelkedik, egyszer csak megszűnik "alattunk" a dübörgés, marad a

nyozni. Ettől lesz a levegőbe írt képzeletbeli nyomvonalam olyan mesésen clkkcakkos, mint az ökörhugogás. (Tudom, hogy az ökörnem "huhogni" szokott, de mégsem illik...). (Látnom – C)

Megint csak a kétszeres sebességű CD-ROM-ot okolom azért, hogy a gép például a kilencven fokosnál nagyobb fordulókban hosszú másodpercekig töltöget a CD-ről, és miközben a látvány nekem még azt közvetíti, hogy több száz láb magasan körözök, a fejemre simuló fülesből már hallom, hogy a fém nyikorog alattam, fél perc múlva pedig már a monitoron is megjelenik, miként sikerült keresztülcúsznom

hányában elképzelhetetlen a felhőtlen szórakozás.

Külön köszönet, a ceglédi Cat Comp Kft-nek, a cikk megírásához nyújtott segítségéért!

Széchenyi János

SIERRA PRO PILOT

Sierra
http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX kompatibilis hardver
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

91%

A Pro Pilot egy hajszállal még annak ellenére is nyerő nálam, hogy a

Rendkívül izgalmas véleményalkotási lehetőséget kínál az újságíró számára, amikor közvetlenül egymás után (Flight Simulator 98), ill. egymással párhuzamosan (Pro Pilot) tesztelhet azonos témakört felölelő programokat. Nem emlékeztetből teszi az összehasonlításait, hanem felváltva betöltögetve figyelheti meg az azonosságokat, és eltéréseket. Mielőtt azonban túlságosan előreszaladnánk, a "mihez-tartás végett" nézzük, mekkora "hozomány"-ra számíthatnak a programozók, édes gyermekük magunkéva tételéhez:

Nem adják olcsón a "leányzót", keményen megfizették a potenciávarok nélküli élvezkedés feltételeit, de ehhez szép lassan már kezd hozzáidomulni – a kezdetben minden idegszálával berzenkedő – tudatunk. Amennyiben érdemesnek tartjuk a frigre lépést újdonsült szerelmünkkel, aprócska bőröndkéjében magával fog hozni egy (hogy stílszerű maradjak) az erogén-zónáit tartalmazó táblázatot (Keyboard Commands Reference Card), egy A3-as méretű természetesen színes térképet arról a területről, ahol nászutunkon kettesben, kéz a kézben majd harangozhatunk, és egy após-anyós által szerkesztett 300 oldalas használati utasítást, gyermekük szépséges lelkivilágának kiismerését megkönnyítendő (Pilot's Handbook). Bizonytalanlankodom, hogy a velem szemben támasztott követelmények, vagy a bőröndkébe rejtett meglepetések közé soroljam-e ifjú arám 3Dfx támogatási képessé-



A táj kellő magasságból festői látványt nyújt



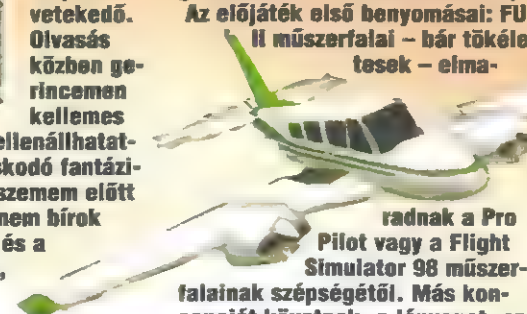
gét. Döntöttem: – Hurrá! (neveltetésem kétes eredménye, hogy mindennek tudok örülni). A nászéjszaka előtti tisztes kötelességemnek érzem elolvasni előbb apuka, és anyuka hozzám intézett levelét. Mint tudják velem, kisleányuk egyszerű, akár egy Piper Arrow PA-28R-200 (United States); strapabíró, mint egy DHC-2 De Havilland Beaver (Canada); kecsessége egy Raytheon Beechcraft Baron 58-éhoz (United States) hasonlitos; temperamentumát a North American P-51D

bizsergés gorjeszt ellenállhatatlan ingereket. Ágaskodó fantáziám elhomályosítja szemem előtt a betűtömkeleget, nem bírok tovább magammal, és a vágytól felhevülten, laza előjátékot kezdeményezek. óvatosan csúsztatom be kezem, az erőnyeket rejtő redők alá, majd a Quick Flight pontot elérve, jobb kezem mutatoujja az egérke bal szemén végigsimít. Rövidesen érzékelem a jótékony hatást, Flight Unlimited II-ke

Mustang (United States) is megirigyelné; és végül, de nem utolsó sorban társasági népszerűsége a Trainer 172 (United States)-ével vetekedő. Olvasás közben gerincemen kellemes

megnyílik előttem, és előtűnnek rejtett bájai. Tegnap este még vetélytársnőjével (Pro Pilot) hancúroztam, így a kettőjük között lévő különbségek azonnal szembetűnők. "PP", mielőtt kitarulkozott, előtte hosszasan kérette magát (Intro, öregasszonyos szövötmötölés a töltögetéssel); FU II ennél könnyebben veszi a lapot (vagy bakot (?) de igaz, nem is egy kétlövetű kétszeres sebességű CD-ROM a minimál elvárása!) Az előjáték első benyomásai: FU II műszerfalai – bár tökéletesek – elma-

belsejét figyeltem, még a kifutópálya végén. A későbbiekben ez már nem volt szembetűnő, mert felszállás után véletlenül sem azzal voltam elfoglalva, hogy mennyire elnagyolt mondjuk balra kinézve az ablakkeret, hanem az "üvegen" túli fantasztikus látvány volt az, ami maximálisan lekötött, sőt lenyűgözött. Egyre kevésbé "térkép e táj", ami fölött repkedhetünk, bár a tökéletes megjelenítés hatását rontja, hogy még élettelen. Üresek az autópályák, üresek a stadionok, nem jellemző a nagyvárosi "nyüzsi", de hogy ezt észrevehessem, meg kellett szegnem a légügyi előírások idevonatkozó paragrafusait. Míg a Pro Pilotban külső nézetben, álló légszavarral döngöttem a Grand Canyon felett, addig a FU II-ben ezt a zavaró apróságot is remekül megoldva, forgó mozgást imitálnak a propellerek. A repülőgépvezetése jóval könnyebb billentyűzetről, mint a Pro Pilotban, vagy az FS 98-ban volt, mivel nem kell ellenkormányozni, visszatéríteni a kormánylapátokat. Meg-

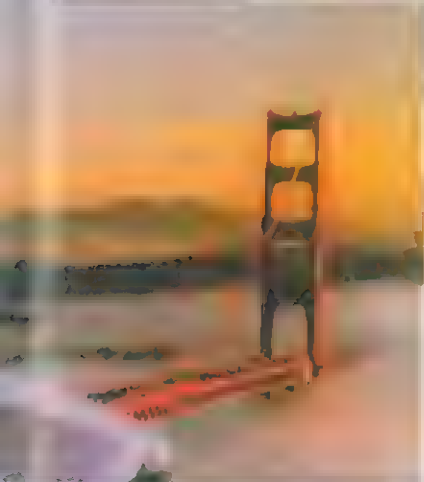


radnak a Pro Pilot vagy a Flight Simulator 98 műszerfalainak szépségétől. Más koncepciót követnek, a lényegét, az adatokat ugyanúgy le lehet olvasni róluk, ugyanúgy felismerhető az egyes műszerek funkciója, csak a kidolgozottság mértékének határa lett valamivel alacsonyabb szinten meghúzva. Ugyan-ézt tapasztaltam, amikor a gépem

VEZETE



Úgy erzem, ma is a levegőben ér az éjszaka



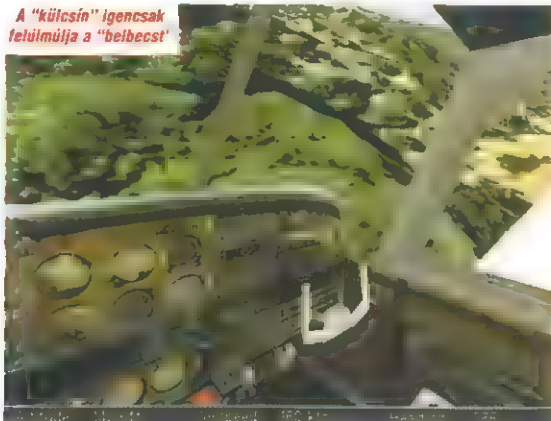
Tökéletes fordulóban a gép középpontját húzzuk végig a horizonton



Nem túl gyakori élmény repülőgép szimulátorokban hidroplánnal repkedni



A "külső" igencsak felülmúlja a "belbecst"



va a talajtól, hosszú másodpercekig hallgatni a menetszél eolihárját utánzó édeni zenéjét. A ballisztikus pályája alján pedig, az előbbi silitást megtörve, csikorogva horpadt gyűrött bádoglemez az, ami még addig megmaradt. Gyűrődés ide, gyűrődés oda, a Mustang légcavar lapátjai katonás rendezettségben – mint egy indián



törzslőnök

fejdíszén a szirti sas tollai – díszlegtek a roncsalmazon. A legnagyobb poén talán (vagy fogalmazunk inkább úgy, hogy ami nekem a legjobban tetszik) az, ahogyan a menetszél tologatja a szélvédőn az esőcseppeket! (Ezt

látni kell!) Nem mellékes az összehatás megítélésében a repülés közben hallható rádióforgalmazás

sokszínűsége sem. (Ezt pedig hallani kell!)

Az éppen repült típusból kinézhetünk a műszerfal fölött, vagy részleges-, esetleg teljes műszerfal képpel a szemünk előtt is repülhetünk. Azt talán mondanom sem kellene, minden típusnak más-más, a típusra jellemző műszerfala van. Virtuális műszerfal nézet is található a programban, de ezt már említettem, az FS 98-ban némileg szebb összképet mutatott.

Visszatérve az FU II kézikönyvére: a programban megjelenő képernyők kimentett fekete-fehér képekn keresztül mutatja be a program menürendszerét, beállítási lehetőségeit, térképele-

nem biztos, hogy a program hátrányára kellene írunk. A leszállási manőver leírása, és az ILS használata 5 oldal, a további repülési manőverek bemutatása 20 oldal terjedelmű. Az éjszakai repüléssel foglalkozó rész, külön-

gesen izgalmas fejezete a kézikönyvnek. 13 oldalon keresztül ismerkedhetünk repülőgépünk helyzetjelző fényeivel, és a repülőtéri jelzőfényekkel, mely utóbbiak megkönnyítik számunkra az éjszakai leszállást, a guruló-utakon történő eligazodást. Az FS 98-ból hiányoltam, hogy a repülőtérképek mellé szinte semmilyen kiegészítő információt sem mellékeltek. Az FU II kézikönyvében 19 oldalon keresztül tanulmányozhatjuk a térképeket és a repülőtérképek alaprajzait. Külön táblázatok foglalják össze a különböző irányadók frekvenciáit. Semmi sem gátolhat meg tehát bennünket abban, hogy ne képezzük magunkat profi szimulátor-pilótává. Az összehasonlításokat illik azzal a végszóval zárni, hogy a három említett program közül melyiket választanám, főleg úgy, hogy a pénztárcám kapacitása esetleg csak az egyik megvásárlására elég. Kizárásos alapon, közelítem meg a kérdést. A Flight Simulator 98 hiányos dokumentációja a szememben nagyon sokat rontott az összkép kialakításában. A Pro Pilotot azok fogják jobban szeretni, akiket a külső látványosságok kevésbé érdeklik, de a műszerfalak bűvöletében, a műszeres repülés professzoraivá szeretnék képezni magukat. A Flight Unlimited II szövegeményem szerint az átlag szimulátor-felhasználókhoz. Nem túl nehéz, de nem is könnyű, ráadásul az "új" 3Dfx-kártyám tulajdonságait is megcsillantja a nyálcsorgató haverok előtt. Külön köszönet a cegléd Cat... (Kedves SzJVC, már kétszer megköszönted, és szerintem ennél bőven elég erre a hónapra. Egyébként mi az ördögöt kaptál tőlük, egy MIG-23-aszt?! – CoVboy)

Széchenyi János

ELŐZMÉNY

Eidos/Looking Glass
http://www.lglass.com

**L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A**

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD,
DirectX-komp. hangkártya,
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3Dfx-kártya, fű

92%

Ha manapság egy számítógépes játékban nem real time három dimenziós grafikát látunk, hajlamosak vagyunk letikézni (Drága Zollikám, hol tanulsz te ilyen szavakat?! – CoVboy). holott a 2D-s platformjátékokkal – hogy csak Super Mariót említsük – jól elvettünk több mint egy évtizedig. A látszólagos dilemmát talán a Crystal Dynamics oldotta fel: a klasszikus "jobbra tarts és ugorj át az akadályokat" stílust egy modern, 3D-környezettel párosítva megalkotta a Pandemoniumot. A siker nem is maradt el, minek folytán ha-

marosan megindult a folytatás fejlesztése.

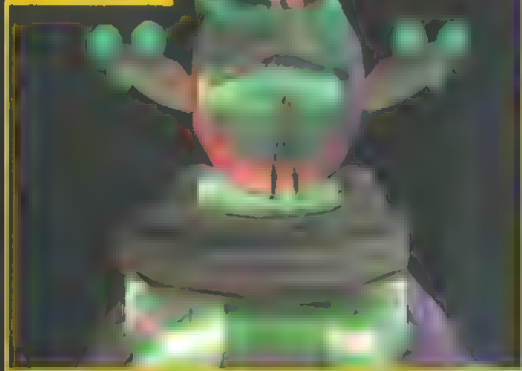
A Pandemonium 2-ben a főszereplők változatlanok, csak hát az idő járt el egy kicsit felettük: varázslótanoncokból igazi mágusokká serdültek. Pontosabban az állítás inkább csak félig igaz, ugyanis csak a vörös hajú és bájos Nikki lett érettebb (és nem utolsósorban nősebb), ellenben Fargus most még hibbantabb mint valaha – mintha visszafelé fejlődött volna. Ahogy Nikki jellemzi barátját: "Fargus egy kissé örült, de jószándékú. A cipőfűzőjét sem tudja megkötöni, de minden gond nélkül összeeszkábal egy termionukleáris bombát kizárólag háztartási alapanyagok felhasználásával, és lángba borít vele egy egész erődítményt. Elromlásra idősebb, viszont klassz a séréja. A kerettörténet egy misztikus üstökösről szól, ami 300 évenként közelíti meg Lyr városát. A Végtelen Lehetőségek Üstökösének elnevezett égitest állítólag természetfeletti

energiát hordoz magában, ezért is akarja megkaparintani magának a zsarnok Zorscha királynő. Bűbájos varázsszereivel megbabonázza a Goon Birodalom összeszörnyetegét, és most mint olcsó munkaerőt használja őket, hogy rakétákat építsenek neki. Igen ám, csak hogy Fargus és Nikki is szemel vetett az üstökösre, és már ki is gondolták, mit fognak kívánni tőle. Megkezdődik tehát a verseny, ki ér az üstökös magjához hamarabb.

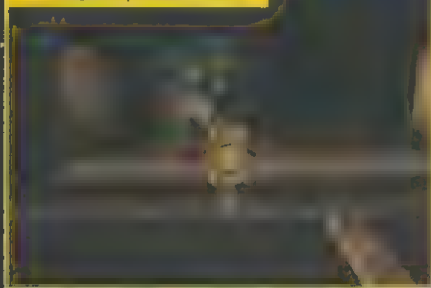
tem az alkotók egy kicsit túlzásba is es-
tek ezekkel a "szürrealista" világokkal.
Gyakorlatilag nincs egyetlen tereptárgy,
vagy ellenfél, amit pontosan fel lehetne
ismerni, mindenütt színes gömbök,
kockák és egyéb vackok csün-
genek, és aztán köztük ve-
zetnek tovább a platformok.
Az igénybe vehető tereptar-
gyak a már megszokottak:
pókhálókat használhatunk
gumiágnak, a kapcsolókba
loye titkos helyeket nyitha-
tunk fel, a lezárt kapukhoz
pedig meg kell keresnünk a
kulcsokat. Hogy melyik
kapu nyílik ki éppen,
azt egy fránkó rá-
közelítéssel megmutatja
nekünk a "kamera".
Hőseink
közül min-
dig a térké-
pen választhatjuk
ki, melyikükkel akarunk
menn a következő pályán
(az X billentyűvel). Nikki
és Fargus a már jól be-
vágt mozgólataikat most
is tudják használni, te-
hát Nikkivel lehet duálni

ugrani (ismévelt Space a levegőből), Far-
gus-szal pedig cigánykerekezhelünk (Z), s
így elsodorhatjuk az ellenfeleket. A ször-
nyeket amúgy a hagyó-
mányos módon, a
fejükre ugorva
tudjuk likvidál-
ni, vagy
használha-
tunk varázsla-
tokat is, ami-
ket ütközben
vehetünk fel. Vé-
gyázat: a varázsla-
tok csak addig marad-
nak nálunk, ameddig
nem sérülünk. A varáz-
látok választéka termé-
szetesen megújult: Nikki-
vel a megfelelő ikont fel-
veve villámot vezethetünk
az áldozatokba (a Ctrl
gyors nyomogatásá-
val) avagy kifogyha-
tatlan plazmával li-
vidírozhatunk, Far-
gus-szal pedig feltu-
hatjuk és kipukkasztathatjuk a ször-
nyeket, vagy rövid időre élő láng-
gá változhatunk. Bár most is
kétségtelenül Nikki a hős-
több karakter, az alkotók meg-
próbálták felzárkóztatni hozzá Fargust,
ezért neki van meg egy plusz támadó
mozdulata: el tudja hajítani a bábuját,
Sidet, akit aztán a levegőben még irányi-
tani is képes egy darabig. (Használatképp)

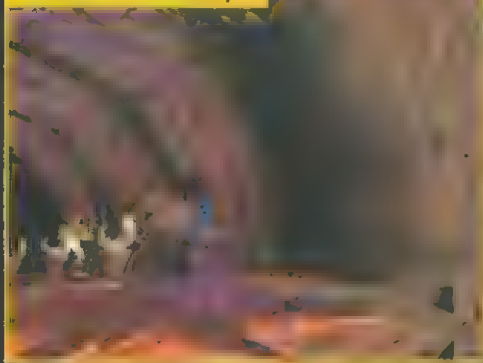
Az őrlási tojás vajon
melyik üklével fog
most lecsapni?



A folyosón egy robot üldöz minket,
a lövedékeket vagy a feladóhoz vagy
a tartályokba pattintsuk vissza



Fargus utolérte a gonosz királynőt,
elérkezett a leszámolás ideje



A mörkös, kóborló-
pótlékok a csúcsebcséltől
kell megszabadítani

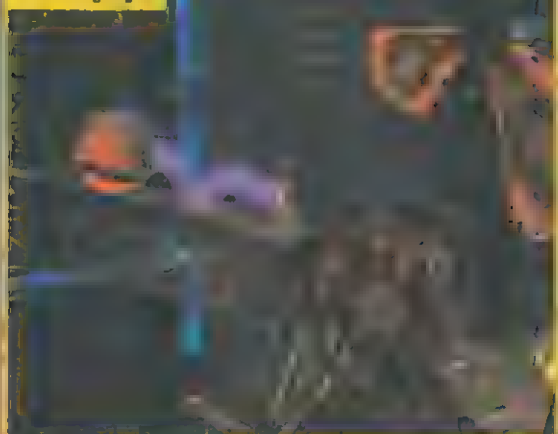


BONUSZ- RÉGISÉGEK

A játék 19 szintje kiterjed-
tebb, mint bármely más ha-
sonló játéknak, rajtuk renge-
tegy csapdával, ellenféllel
szemben kell helytállnunk.
A pályákon az elődhoz ha-
sonlóan ellenőrzési pontok-
kon haladhatunk át, tehát
az életvesztéseket követő-
en nem kell mindent előlről
kezdenünk, és a programo-
zók szerencsére maradtak
a pályakódos rendszernél
is. A bonusz-pá-
lyákra a régi mó-
don juthatunk: ha
több mint 90 szá-
léket begyűjtünk a
feltehető érmék-
ből. Kezdetben a
városból indulunk,
majd miután a ne-
gyedik szinten le-
győztünk egy tűz-
kádó sárkányt, az
úrból folytatódik
az út. Az üstökös
belsejében számta-
lan furcsa pályával
és ellenféllel talál-
kozhatunk, szerin-



Mindig is nagy voltam a Dig-Dugban



egyébektől Nikki is irányíthatja a szuper megatankot. Így a játékban a karakterek nemcsak a kellek, hanem a megatankot is irányíthatjuk, ami egy nagy platformot, és felhúzókat tartalmaz.

Az a tény, hogy a karakterek nemcsak a kellek, hanem a megatankot is irányíthatjuk, ami egy nagy platformot, és felhúzókat tartalmaz. Ez azt jelenti, hogy a karakterek nemcsak a kellek, hanem a megatankot is irányíthatjuk, ami egy nagy platformot, és felhúzókat tartalmaz.

restben nincs, helyette vannak olyan szerkezetek, amiket mi irányíthatunk. Beülhetünk például egy tankba, vagy bemászhatunk egy hatalmas mechwarrior robot pilótálukjébe. A tank esetében még a tornyot is forgathatjuk (a ponttal és a yeszovel), ami azért fontos, mert azon a pályán nem csak a pályát kell követni, hanem oldalról, a "harmadik dimenzióból" is fognak rájuk támadni. Az utunk elzáró energiafalak generátorait is a szemközti falakon fogjuk találni.

A FŐNÖKÖK

A főellenségek nem is annyira nehézek, inkább csak idegőrlő a kinyírásuk, ugyanolyan szörűek. A tűzekadó sárkány például jó néhányat bele kell eresztünk a kaptartokkal, amikor pedig támadólag fordul felénk, el kell menekülnünk a kaptartok közti lyukba. Eggyégg-nél, a lütemezett tojással az a feladat, hogy kikapcsoljuk, mikor és hogyan támad. A különböző csapások előtt mindig meghatározott mozdulatokat tesz, ennek függvényében kell tehát felugrunk, avagy behajolunk.

A főellenségek nem is annyira nehézek, inkább csak idegőrlő a kinyírásuk, ugyanolyan szörűek. A tűzekadó sárkány például jó néhányat bele kell eresztünk a kaptartokkal, amikor pedig támadólag fordul felénk, el kell menekülnünk a kaptartok közti lyukba. Eggyégg-nél, a lütemezett tojással az a feladat, hogy kikapcsoljuk, mikor és hogyan támad. A különböző csapások előtt mindig meghatározott mozdulatokat tesz, ennek függvényében kell tehát felugrunk, avagy behajolunk.

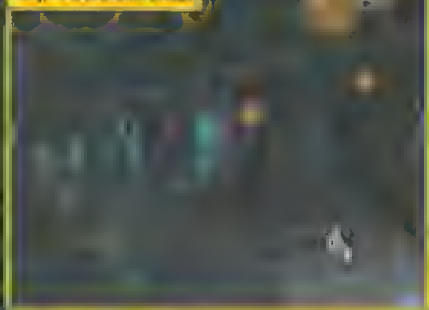
egy alagútban száguldó teherautó platformról visszapatintunk a minket üldöző robot lövedékeit, és mellesleg kikerüljük az ütését. A legveszélyesebb ellenfél, Rubi, az óriás Buddha-utángaz természetesen a legveszélyesebb főgonosz. A testén lévő zöld kristályokat kell kioltani, nem feledkezve meg a hátán lévő háromról sem. Amikor már csak a feje üldöz minket, a szájában lévő kristályra kell céloznunk.

KONKLÚZIÓ

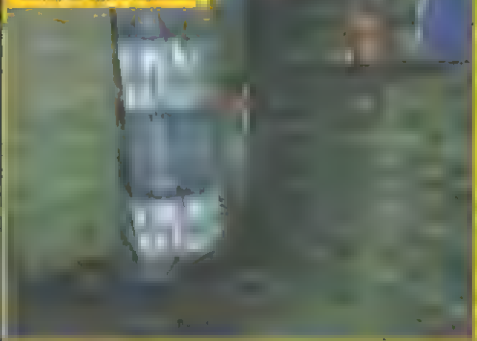
Bár valószínűleg lesznek, akik vitába szállnak velem, szerintem a Pandemonium 2 elég unalmas játék. Mintha ez a második rész csak kényszerből született volna: a programozók mindenáron valamilyen még nagyobb, még tökéletesebb akartak alkotni a végeredmény viszont ugyanaz lett, ami a sikeres hollywoodi filmek silyány folytatásaiban. Még jobb történetet próbáltak kanyarintani, ami inkább érdektelenre sikerült, és még szebb látványt akartak, ami viszont már giccses lett. A program már csak 3Dfx kártyával hajlandó indulni, ami a terep komplexitását és monumentalitását nézve még mindig kevés.

A főellenségek nem is annyira nehézek, inkább csak idegőrlő a kinyírásuk, ugyanolyan szörűek. A tűzekadó sárkány például jó néhányat bele kell eresztünk a kaptartokkal, amikor pedig támadólag fordul felénk, el kell menekülnünk a kaptartok közti lyukba. Eggyégg-nél, a lütemezett tojással az a feladat, hogy kikapcsoljuk, mikor és hogyan támad. A különböző csapások előtt mindig meghatározott mozdulatokat tesz, ennek függvényében kell tehát felugrunk, avagy behajolunk.

Ez a méretes hat egész jól bírja a székizérió kényelmét



Nikki egészen meglepően gyors, csak néhány a méret az újra játszom.



Ez a méretes hat egész jól bírja a székizérió kényelmét



ha a nézet egészen eltávolodik a figurá-ható mögé, hogy várható el, hogy centiméter pontosan álljak meg egy lefelé zuhanó szikla előtt?! Az egyetlen jó ötlet a gépezetek használata, de ez persze kevés. A csúcsos grafika helyett inkább változatosabb varázslatok, eszközök kihasználása lehetne volna az energiát.

pandemonium 2

Virgin Crystal Dynamics
<http://www.crystald.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xSCD, 3Dfx kártya.
Ajánlott: P166

Valakinek éppen ez tetszik:

72%

Azok a fiatalok (?), akik már a '80-as évek végén is rendelkeztek egy számítógéppel (amit akkoriban jobbra egy C64-es jelenthetett), nosztalgálva gondolhatnak vissza a patinás névre: Test Drive. Az idő ugyebár mindent megszépít, mai szemmel nézve a játék grafikája nem is minősíthető,

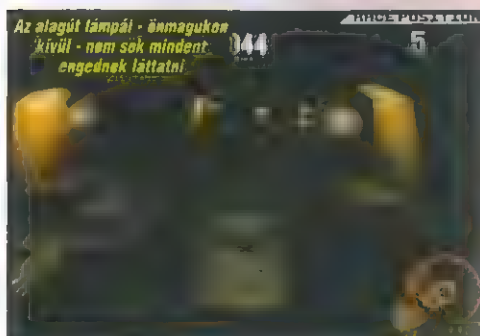
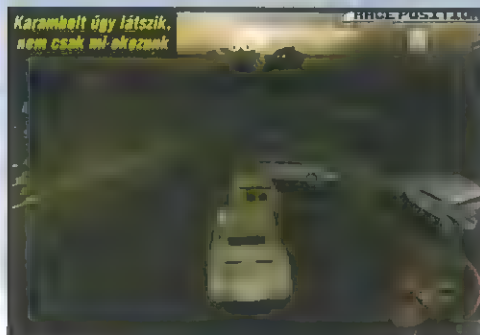
tűk mindezt a legfrankóbb sportkocsikkal, valódi Porsche-ban vagy Ferrariban érezhettük magunkat, még akkor is, ha abban az időben még csak a műszerfal kialakítását tekintve beszélhettünk "élethűségről". Aztán jött a második rész, ami már Amigára is megjelent: a hegyvidékek után immár sík terepen is kanyargott az aszfalt, és már nem csak sportos járgányok közül mazsolálgathattunk, hanem amerikai hodályokba is beülhettünk. Volt még a játéknak egy kezdetleges 3D-s grafikával megál-dott, mérsékelt sikerű harmadik része is, ami már csakis PC-re jelent meg, de azt követően hosszú csend következett. Elvárásaim szerint tehát a negyedik rész megjelenésével egy legendának kellett volna most újjászületnie – sajnos ez egyáltalán nem történt meg.

ZL-1, '69 Chevrolet Corvette ZL-1, '71 Plymouth Hemi Cuda, végül Shelby Cobra 427.

Miután sikerült megtalálni a kedvencet a nem mindennapi választékból, a világ hat különböző pontjára tehetünk kirándulást. Mind-egyik helyszínen két útvonal lett kialakítva, tehát összesen 12 pályán nyomulhatunk. Először egy kis angol faluhoz látogatunk el: a Keswick-be vezető

VESZÉLYBEN A JOGOSÍTVÁNY

Az alapszabályok abszolúté szokásosak: öt másik versenyzőt megelőzve lehetőleg elsőként kell célba érni, s ennek érdekében mind-egyik ellenőrzési ponton meghatározott időn belül át kell haladnunk és nem szabad engedni, hogy hol-



ám akkoriban ez a cím jelentette az autó szimulátorok csúcsát. Igaz, végig csak sziklás serpentinben vezetett az út, de az a tény, hogy a közúti forgalomban versenyezhetünk, és a gyorsajtókra a zsaruk is ráakaszkodtak, feledhetetlenné tette az élményt. Ráadásul tehet-

Dodge Viper, Chevrolet Corvette, TVR Cerbera, valamint a '94-es Jaguar XJ-220 és a '95-ös Nissan 300ZX testesít meg, és választható ugyanennyi régebbi "kelezesű", klasszikus, ún. muscle autósoda is, név szerint: '70 Chevrolet Chevelle SS 454, '69 Chevrolet Camaro

ÁLOMAUTÓK

Ma a kocsiműhelyünkben nézzük, a játék login-kábe a korábbi második részhez áll közel, tehát ugyanúgy két kategóriából válogathatunk: egyrészt a legmodernebb sportkocsi közül, amit a '98-as kiadású

úton, a lankás dombok közt kanyargó keskeny aszfalton néhol jól meg lehet húzatni a kocsikat, ám óvatosságnak kell lennünk: sosem lehet tudni milyen kanyar lesz a következő. San Francisco városába természetesen a Golden Gate hídon keresztül érkezünk, majd meg sem állunk a belvárosig. Széttérhetetlen autónkkal még az irtózatossan meredek és lépcsőzetes lejtőkön is teljes gázt adhatunk. Egészen a háztetők magasságáig ugrathatunk, a keresztirányú forgalom hatására pedig sokszor a teljes mezőny ott bukfencazik alattunk. Fő a változatosság, ezért a harmadik helyszín Svájc. Bernből indulva előbb festői szépségű dombok közt autózhatunk, majd következik a klasszikus Test Drive-szakasz: a sziklás serpentin. A japán helyszín Kyoto lesz. Noha a gyors autópályáról csak kutyafutásban vethetünk egy-egy pillantást a városra, azért így is megfigyelhetjük, miről is híres Kyoto: a gyönyörű templomairól. További érdekesség, hogy még egy üveggel befedett bevásárló utcába is bekuklanthattunk. A washingtoni útvonal talán a leggyorsabb: végig többsávos autópályán repeszhettünk, egészen a Fehér Ház ajtajáig. Münchenben szintén belehúztunk, régi és új háztömbök között száguldozhatunk, s mivel az autópálya itt is elég széles, szinte csak a közúti forgalom jelent problémát – leszámítva az út végét, ahol egy szűk vasúti alagútban kell ügyeskednünk.

mi fakabátok feltartóztassanak minket. Versenyezhetünk pusztán számítógépes ellenfelek ellen, de a network lehetőséggel összeköthetünk egy vagy több számítógépet is. A Single Race opcióval kü-

SZÉPSÉGEK

lön-külön próbálhatjuk ki a helyszíneket, kezdetben azonban mindenhol csak az első pálya választható. A Challenge Cup a leggyyszerűbb kupá: hat pályán rajtolhatunk el, s a továbbjutáshoz nem kell semmilyen helyezést vagy eredményt elérnünk, csak az összesített idő számít. A Championship Cupnál már mind a 12 pályán végig kell küzdenünk magunkat, de a továbbjutás itt sincs feltételekhez kötve. Az eredményenként pontokat kapunk: például ha elsőként haladunk át az ellenőrzési pontokon, az dicséretesnek számít, ellenben ha elkap minket egy rendőr, azt negatívan értékeli a gép. A Pitbull kupát választva alaposan felköthetjük a gatyát: ahhoz, hogy a versenyt mind a hat pályáját beadja a gép, mindenhol az első helyen kell végeznünk. Végül van még egy Masters Kupa is, ennek az a különlegessége, hogy mind a 10 autótól kell egy-egy versenyt mennünk. A továbbjutás itt sem gond, csak a végső időeredmény számít. A kupákon kívül indulhatunk gyorsulási verseny-

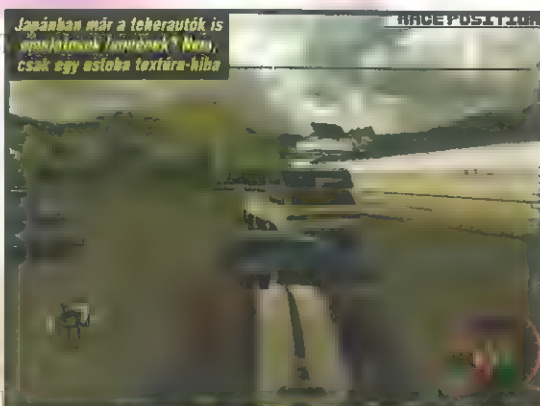


ken is (Drag Race), az ilyen futamokhoz értelem szerűen manuális váltót érdemes használni.

LÁTVÁNYOSSÁG?

Most pedig térjünk rá, mivel is sikerült elrontani ezt a remeknek induló programot. Kezdjük rögtön a grafikával, ami alig üti meg a '98-as mércét, állítom, hogy a játék PlayStation verziója nagyságrendileg szebb. A PC-verzió csupán annyi pluszt tud felmutatni, hogy a belső nézetből a műszerfal is lát-

ható. Hogy, hogyan kéne egy PC-s autóversenynek manapság kinéznie, elég, ha



például a kocsik típusától függetlenül mindenhol ugyanazt a fényeffektet használták, ami azt eredményezi, hogy a dupla féklámpás típusoknál a kasztniból jön a fény. Sőt a 3Dfx verzióval – ennek az egységesítő eljárásnak köszönhetően – az is előfordul, hogy bizonyos nézetekből szórén-szálán eltűnik a kocsik belsejében az effektus. Az ember egyébként is azt várna, hogy a 3Dfx verzió sokkal szebb mint a normál játék, ám a Test Drive 4 esetében ez valahogy nem így működik. Paradox módon pont csak a "sima" verzió tartalmazza azokat az effektusokat, mint hogy például a karambolozott kocsik füstölögjenek, vagy hogy

nyugodtan átmegy a falakon. Ez annyit tesz, hogy ha például keresztbeállunk egy alagútban, a külső nézetből a terep egy időtlen keresztmetszetét fogjuk látni. Ugyanígy a kocsikon is gyakran látátszóvá válnak poligonok, fejreállításnál például a kerekek mindig "kilyukadnak". A kerekek kidolgozása amúgy is botrányos, a civil autók abroncsai egyáltalán nem is forognak, gyakran belesüppednek a betonba, vagy ami még csúnyább: a beton felett repülnek.

EPILEPSZIA FIGYELMEZTETÉS

Mindezek ellenére a játék grafi-

a kocsik eleje felemelkedik, és szépen elkezdünk szaltózgatni... Röhejes az egész, ám ennek ellenére mosolyra nem nagyon fogunk fakadni, hiszen mindeközben ott ketyeg az óra, és mialatt mi összevissza bukfencezünk, szépen kifutunk az időből. A PlayStation-verzióval megszokott újrakisztás, vagy visszajátszás lehetősége pedig nuku – szóval jön a főmenü visszatöltőgetése. Esküszöm, egy kávédaráló kutya füle ahhoz képest, amit ez a program a winchesteremmel művel. Tisztában vagyok vele, hogy napjainkban egy P133-as gép 16 mega RAM-mal már csak éppen hogy minimum követelménynek

TEST DRIVE 4

ÉS SZÖRNYETEGEK AZ ORSZÁGÚTON

csak a múlt számunkban ismertett Ultim@te Race-re vetünk egy pillantást, a különféle árnyékok és az ablakon tükröződő felhők például nem ártottak volna meg itt sem. Úgy tűnik, a TD4 grafikusan a PC-verzió esetében egyszerűen trehányak voltak. A féklámpákhoz

az autók oldalát megvilágítsák az alagút fényei. Még egy nyamvadt teleobjektív effektust sem sikerült a 3Dfx verzióból kicsíholni, holott ez az egyik legegyszerűbb látványosság, amit egy gyorsító kártya nyújtani tud. Nagyon csúnya az is, hogy a fordulásoknál a kamera

kája még elmegy, ám a hibák sorolása sajnos nem ért véget. A civil autók mozgása roppant primitív: az autók mintha lebegnének a talaj fölött és mintha robotok irányítanák őket – nem is reagálnak a lökdösődésre. Nem ritka, hogy a leálló sávban autóznak. A rendőrök tehetségtelenek, sosem érnek minket utol – hacsak nem karambolozunk. Az irányítással és a saját autók viselkedésével még meg lehetünk elégedve, de mit érünk vele, ha az akadályokat csak későn vesszük észre. Az alagutakban nemes egyszerűséggel vakon vezetünk: a programozók szépen elvakítanak minket az alagút fényével, ám az előttünk haladó autók helyzetjelzőit dlszkrétan elfelejtik bekapcsolni.

Az alkotók talán túl sokat ültek a TV előtt, ugyanis az ütközések tisztára olyanok, mintha valami huszadrangú amerikai akciófilmet néznénk. Sosem értettem, hogy egy autó hogyan tud egy másik autón rámpa nélkül átugratni, és most ugyanez történik itt is: hátulról belemegyünk valakibe, mire

előgséges, de akkor is érthetetlen, hogy egy 2MB RAM-mal rendelkező PlayStation a maga dupla sebességű CD-ROM drive-jával hamarabb betölti a játékot, mint a PC-m a winchesterről...

V.Z.



ACCULADE
Acculade/Pitbull Syndicate
<http://www.acculade.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: P90, 16MB RAM, 3xUD, Win95,
Direct3D-kompatibilis hangkártya.
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 6xUD, 3Dfx-kártya

73%

CINKELT LAPOK

WORMS 2



Bazooka (rövidebben Páncél-törő Rakéta Gránát): A Rambo2-ben már megcsodált helikopter-elhárító fegyver, telitalálat esetén 50 pontot sebez. A Bazooka legmeglepőbb tulajdonsága kétségkívül az, hogy a lövedék pattog a víz színén – e módszerrel halálos biztonsággal vadászhatók le a másik sziget szélén tébláboló kukacok. Mindössze arra kell vigyázni, hogy a lövés ereje elég nagy legyen, a vízbe csapódás röppályája ne legyen túl meredek és lehetőleg közvetlenül a víz mellett álljunk. Persze aki hamvas ifjúkorában kacsáztatott már kavicsot a Duna parton, az alighanem már tisztában van eme épületes bölcsességekkel.



Kukackövető rakéta: Ritkán téveszt célt, így kiválóan alkalmas az aknák illetve vízpart mellett álldogáló kukacok megtréfálására, amúgy 50 pontot sebez. Először is arra kell figyelni, hogy legyen elég helye a rakétának "röppályára" állni, különben csak a környező tereptárgyakat fogjuk veszélyeztetni. Legjobban a tágas, sík pályákon használható: felüljük az égből (jó nagy erővel) s gonosz mosollyal arcunkon várjuk a hatást. Arra azért figyeljünk, hogy baráti kukacok ne nagyon álldogáljanak a célpont közelében, mivel a rakéta néha igen furcsán csapódik be. Majd elfelejtettem: a kukackövető rakéta víz alatt is működőképes, bár ezt a képességét túl sűrűn aligha tudjuk majd kihasználni.



Mozsár: Becsapódás után apró repeszekre robban szét, ezek mindegyike 30 pontot sebez. A szűk járatok mélyén illetve nagyobb tereptárgyak között álldogáló kukacok ellen hatásos igazán – ilyen helyzetekben egyetlen jól irányzott lövés is végzetes következményekkel járhat. Nem rossz taktika, ha kiszemelünk egy meredek fal előtt álló ellen-

séges kukacot, s pontosan a feje fölé célzunk. Pontos találat esetén az összes repesz visszapattan a baleszrencsés kukacra. Szomorú sors. Egyébként a repeszek elég nagy területet is beszórhatnak, ezért saját katonáink közelében nem igazán jó ötlet mozsárral durrogtatni.



Kukackövető vérgalamb: Mint azt minden kukac tudja, a galambok különösen vérszomjas jószágok. Ez itt például 75 pontnyi sebet ejt a célponton. A kukackövető rakétához hasonlóan működik, csak épp jóval nagyobbat pukkan és felrobbanásához sem kell olyan sok hely. Ennek köszönhetően kiválóan alkalmas a barlangos pályák megtisztítására, bár galambjaink néha kicsit megzavarodnak és letérnek az ideális röppályáról. Ne feledjük: a vérgalamb időzített fegyver, tehát néhány másodperc elteltével bukárepülőbe megy át és bummm. Elég kellemetlen, ha ez valamelyik saját kukac fölött következik be...



Gránát: A Bazookához hasonló alapfegyver, 50 pontot sebez. Mit mondjak, a gránát nem a kezdők fegyvere. A szél miatt baromi nehéz kiszámolni a röppályáját, becsapódás után még tovább is pattog – szóval nem egy egyszerű darab. Viszont kiválóan alkalmas a közelben álldogáló ellenfelek kiiktatására: lépünk a delikvens mellé, állítsuk az időzítőt a maximumra, minimális erővel ejtsük le a szeretetcsomagot és spurizzunk fedezékbe. Nem túl szellemes, ám annál használhatóbb módszer. Az igazi profik megpróbálkoznak a direkt találatokkal is, azaz pont úgy számolják ki az időzítőt és a gránát röppályáját, hogy az a célpont felett robbanjon fel.



Repsz bomba: A detonáció után repeszekre esik szét, ezek mindegyike 30 pontot sebez. Nagyjából igazak rá a mozsár kapcsán leírtak, bár használata jóval

WORMS 2

Pillanatnyilag két cheat van raktáron. Kapcsoljuk be a Caps Lockot és shiftelve gépeljük be a *-okkal egyetemben **SUPERSHOPPER** (extra fegyverek) vagy **GODMODE** (örökélet a MINDEN kukacnak). A gépelés után nyomjunk Backspace-t. Ha a cheat aktiválódott, a kukacok ugranak egyet és megjelenik az OKAY felirat. Most pedig jöhet pár pályakód:

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| 1. ONCEUPONA | 21. PROFICIENT |
| 2. TIMETHEREWERE | 22. INTHEIRWORMLY |
| 3. SOMESMALLWORMS | 23. WAYSSOMETIMES |
| 4. WWOOGOTVERYVERY | 24. THEYWOULDSHOOT |
| 5. ANNOYEDAND | 25. GRANNIESJUST |
| 6. DECIDEDTO | 26. FORFUNANDLAUGH |
| 7. GOTOARMSIN | 27. ABOUTITINTHE |
| 8. ORDERTOWIPE | 28. EVENINGTIME |
| 9. OUTTHEIR | 29. WEAPOLOGISEON |
| 10. VICIOUSENEMY | 30. BENALFOALLTHE |
| 11. COUNTERPARTS | 31. TERRITORIESHAT |
| 12. THEYDEVELOPED | 32. WEWENTTOTHE |
| 13. SOMEAREALLY | 33. TROUBLEOFTRANSLATING |
| 14. COOLWEAPONSSUCH | 34. WORMS2INTOBTWE |
| 15. ASBANANABOMBS | 35. DIDNTHAVETIMETO |
| 16. ANDMAGICBULLETS | 36. TRANSLATETHESE |
| 17. THEYTRAINED | 37. PASSWORDSNOTTHAT |
| 18. ALLNIGHTSAND | 38. THEYNEEDTOBEDONE |
| 19. EVERYDAYSTHET | 39. WESUPPOSETHAT |
| 20. WOULD BECOME | 40. YOUAREAREALLY |

nagyobb ügyességet igényel. Különböző effektív akkor, ha magaslati pozícióban vagyunk s alattunk hemzseg az ellen. Álljunk a szakadék szélére, az időzítőt állítsuk egy kellőképpen alacsony értékre és dobjuk az ellenséges kukacok fölé a skulót (a levegőben robbanva elég rendesen beteríti a tájat).



Banán bomba: Halálos fegyver: a detonáció után szétrepülő banánok 75 pontot sebeznek. Egész ütközetek sorsát döntheti el egy-egy jól irányzott banántámadás, minden gyümölcsdarab akkorát sebez, mint egy dinamit. Épp ezért bánjunk vele csínján, mivel egy-egy kosza banán igen komoly vérontást vihet végbe saját kukacaink között is. Egyébként a robbanás után szétszálló banánoknak van egy igen rossz szokásuk: legálább egy darab mindig a dobás irányába száll vissza, ami nagyon nem jó dolog.



Célpövető repesz bomba: A detonáció után repeszekre esik szét, ezek mindegyike 30 pontot sebez. A repesz bomba és a kukackövető rakéta szentségtelen frigyéből létrejött kutyulék – rendkívül hatásos, ám elég nehezen kezelhető darab. Célpövetőnek ugyan célpövető, viszont az indításához jó nagy hely kell, s a szél is megtréfálhat bennünket, úgyhogy zárt barlangokban nem is igazán éri meg használni. Nyílt terepen viszont halálos fegyver, bár némi gyakorlással azért itt sem árt.



Smasszorpuszka: Két lövést lehet vele leadni, ezek mindegyike 25 pontot sebez. Klasszikus darab, bár igazi erényei csak a "Hirtelen Halál" során villannak elő. Ekkor ugyebár minden kukacnak csak egy életerőpontja marad, tehát két jól irányzott lövéssel két ellenfél is kiirtható. Normál helyzetekben is lehet trükközni, például az első lövés után biztos fedezékbe vonulunk, illetve gödröt robbantunk a kiszemelt

kukac alá. Túl közeli célpontok ellen mindenesetre ne nagyon használjuk, mivel ha elérí kukacunkat a robbanás, elveszti a második lövés lehetőségét.



Kézimordály: Nem túl jó fegyver. Mondhatni egyáltalán nem jó fegyver. A sár szélén tántorgó ellenfelek kiiktatására mondjuk alkalmas, de erre számos jóval viccesebb és látványosabb mód is akad.



Uzi: Elég speciális darab, nyílt terepen például teljesen használhatatlan. Az első néhány skuló után a célpont elszáll valahová, így a többi golyó veszendőbe megy. A nagy falak tövében illetve szűk varmek mélyén lapuló kukacok ellen viszont ideális fegyver.



Gépgyőz: Akár az Uzi, csak épp jóval erősebb és pontatlansabb kiadásban. Nem egy rossz darab, csak épp baromi nehezen lehet hozzájutni – tehát nem árt vele takarékosan bánni.



Mafias: Hát, ehhez gondolom nem szükséges különösebb kommentár, amúgy 30 pontot sebez. Remek közelharci fegyver, a súlyosan sérült kukacok likvidálásának legbiztonságosabb módja. Különösen jól használható a víz mellett álldogáló ellenfelek megtréfálására – egy jól irányzott mafias és a gaz ellen Cousteau-kapitány nyomdokaihoz lép (illetve merül). Közelharci specialisták megpróbálkoznak egy különösen látványos trükkel is: ugorjunk az ellenfél felé s még a levegőben nyomjuk be neki egyet. E ravasz manőver hatására szép nagyot fog repülni a célpont.



Dragon ball (a "sárkánylabda" megnevezés valahogy nem az igazi, úgyhogy nem is erőltetem a magyarítást): Többé-kevésbé megegyezik a mafiaszal, csak épp a balsorsú kukac jóval alacsonyabb ívben és lényegesen messzebbre száll.

TEST DRIVE 4.

Igaz ugyan, hogy Vári Zoli enyhén megkésett ismertetőjét enyhé szkepszis lengedezte be, de azért meglehetősen alábbi cheatekkel szórakoztatóbb lesz a játék. A kódokat a Save-képernyőn, a 10. helyen begépelve tudjuk aktiválni:

- | | |
|-----------|---|
| AA0DVARK: | az ütközések kikapcsolása |
| NO0ICARS: | hálózati játékokban nincsenek gépi ellenfelek |
| CREDITZ: | a szerzők listája néhány frankó képpel |
| SRACLLA: | az összes autó hozzáférhető |
| LEVELLA: | az összes pálya hozzáférhető |
| BANDW: | tekete-fehér üzemmód |
| MIKTROUT: | méretes autók |
| MPALMER: | mini autók |
| GONZON: | turbógyorsítás be (GONZOFF kikapcsolja) |
| BIRDVIEW: | felülnézet |

Kamikaze-kukac: Kukacunk végső megoldásképp felküti kis homlokpántját, elrepül a megadott irányba s útja végén annak rendje s módja szerint fel is robban. E végső bummi minden közelben állón 50 pontot sebez, míg a Kamikaze-kukac útjába kerülők életeréje 30-cal csökken. A "Hirtelen Halál!" során különösen jól használható (feltéve ha több kukacunk van, mint az ellenfeleink).

Lökdösődés: Egyetlen dologra használható: a szakadék illetve víz szélén álló kukacok lökdösésére. Nem épp egy csodafegyver, viszont egymás elleni játék során csodálatosan aljas dolgokat művelhetünk vele. A fegyverszerkesztőben írjuk át a lökdösődés sebzését százra (ezt persze tanácsos a legnagyobb titokban tartani), majd a végjáték során kezdjük el gátlástalanul használni. Az első furcsa "balesetig" rajtuk kívül más ügysem folymodra a lökdösődéshez, úgyhogy a meglepetés garantált...

Dinamit: Nobel úr találmánya a Worms2-ben is remekül funkcionál, darabja 75 pontot sebez. Egyike a legerősebb és legsűrűbben használt fegyvereknek, a dírekt sebzésen túl kiválóan alkalmas kukacreptetésre is. Helyezzük a dinamitot a kiszemelt áldozat mellé, és lövessünk biztos fedezékbe. A hatás mindig kirobbanó. Kedvenc trükköm, mikor egy kőtőlől csúnyva hajtom le a szeretetsomagot, majd rögtön biztos távolba is lengedezem. Egyébként dinamitkészletünk szükségessége való tekintettel csak akkor használjuk, ha egyszerre több kukacot is megtréfálhatunk vele.

Akna: A dinamit gyengébb kiadásban, 50 pontot sebez. Nem különösebben erős, de végszükség esetén ez is megteszi. Állásukat érdemes a kiszemelt áldozat fejére telepíteni, így garantált a maximális sebzés. Megpróbálkozhatunk azzal is, hogy aknával reptetjük az ellenséges kukacokat valami barátságtalan helyre (másk akna, tengerfenék, szakadék), bár ez elég nagy gyakorlatot igényel.

Birka: A látszat ellenére a birka igen vérszemjas jószág, mivel rövid szaladgálás után

felrobban és 75 pontot sebez a közelben állókon. Gyapjas barátunknak sajna megvan az a rossz szokása, hogy egy meredekebb tereptárgynak ütközve visszafordul, ami néha igen kellemetlen tud lenni. A kőtőlől indított birka viszont halálos fegyver, mint ahogy a mély kráterekben áldogáló kukacok ellen is remekül használható.

Szuperbirka: A Szuperbirka még mezel rokonánál is ádázabb ellenfél, mivel rövid bevetés és rohángálás után szárnnyal(?) kap és letarol minden útjába kerülő kukacot (sebzése is igen tekintélyes: 75 pont). Mondjuk elég nehezen kezelhető ökelme, ezért nem árt a birka-reptetés nemes tudományát egy gyakorló pályán tökélyre fejlesztenünk. Egyébként a szuperbirka egyik leghalásabb képessége, hogy begyűjti az útjába kerülő ládákat is – ez azért nem egy utolsó dolog!

Légicsapás: A légierő (???) megszórja a kiválasztott területet öt rakétával, ezek mindegyike 30 pontot sebez. A sűrűlt kukacok kivégzésére ideális, a "Hirtelen Halál!" során különösen nagyokat kaszálhatunk vele. Komoly hátránya, hogy csakis a nyílt terepen áldogáló kukacok ellen használható, viszont pilótáink sohasem hibáznak. Azért ez is valami.

Napalmot nekik! A légicsapás kevésbé humánus módja a la Vietnam. Nem árt vele vigyázni, mivel a szél hajlamos elfújni a levegőből lezúduló napalmot (ez azért a valóságban nem egészen így működött...). A gödörben illetve nagyobb csapatban áldogáló kukacok megpörkölésére különösen alkalmas, bár pontatlan célzás esetén saját sorainkban is igen nagy pusztítást vihet végbe.

Hegesztőpisztoly: Nem kifejezetten harcra találták ki, bár az áldozatuk kukacok ottfőle célokra is használhatják. Közvetlen közelről 15 pontot sebez, ami a semminél épphogy csak több. Ezzel szemben kiválóan alkalmas alagútfúrásokra, ami néhány barlangos pályán még igen jól fog jönni.

Pneumatikus kézfurdancs: A hegesztőpisztolyhoz hasonlóan elsősorban lefelé irányuló

furkálódásra használható, amúgy nem egy nagy durranás. Túl sűrűn nem is szoktam használni, bár segítségével elég sokáig el lehet bujkálni a föld mélyén (ez mondjuk illik is egy kukacokhoz). Ja, ha ugrás közben használjuk a kézfurdancsot, akkor igen érdekes dolog történik. Nem lövöm le a poént, tessék szépen kipróbálni!

Gerenda: Az offéle ingatag tákolmányok alapvetően két célt szolgálhatnak: 1) elrejtőhelyetk alatt az ellenfél lövéseit elől 2) a "Hirtelen Halál!" során felmászatunk rá, így menekülve az ellenkező vízzintet elől.

Fa testapó: Igazi gettókukacoknak való fegyver: markold két kézre és somd le az ellent (sebzése 30 pont). Nem a legerősebb fegyver, bár a parton áldogáló kukacok vízbepofozásra tökéletesen megfelel. Az igazán vakmerő játékosok azzal is megpróbálkozhatnak, hogy a földön heverő aknákat ráültsék az ellenfélre. Kockázatos manőver, viszont igen látványos.

Ninja-kötél: Egyike a legjobbban használható "fegyvereknek" – a Ninja-kötél nélkül jóformán semmi mozgásterünk sincs a zagyvas pályákon. Nem árt használatát még az éles küzdelmek előtt néhány direkt a célra tervezett gyakorló pályán kipasztalni. Érdekes mozdulatsor, mikor ugrás közben a földre löjük a kötelet, s innen szökkenünk tovább. Vicces húzás még az is, mikor egy méretezsebb barlang tetőjére felkapaszkodunk, magunk alá rakunk egy gerendát és szépen rápotyanunk. Ezáltal ugyan kecsesgőtt célponttá válunk, viszont az offéle magassági fölény igen komoly előnyt jelent.

Ugrás-ugrás: Ha kell-e mutatnom a slófkai strandok a nyaktörő látványosságát? A Worms2-ben mindenesetre túl sok mindenre nem használható, bár az igazi fanatikusok megpróbálhatnak ily módon közlekedni. Én inkább az ejtőernyőre voksolok.

Ejtőernyő: Gondolom elég egyértelmű, hogy mikor és mire érdemes használni. Igen gonosz trükk, ha az ejtőernyőn himbálózó kukacunk elkezd mindentől robbanászereket hajigálni – bár a megfelelő magasságra és időzítésre ilyenkor nagyon kell vigyáznunk.

Teleport: A teleport segítségével játsz könnyedséggel gyűjthetők be az égből potyogó ládák, illetve menekülésre is kiválóan alkalmas. A célhelyet is környékét mondjuk nem árt alaposan átvizsgálni, mivel az ellenfél nem kegyelmez a teleportálás után védte-lenül (és fedezék nélkül) áldogáló kukacoknak.

Szuper banánbomba: Nagyjából meggyezik a mezel banánbombával, csak épp a Space billentyű kétszeri lenyomásával (elsőre szétrepülnek a banánok, másodszerre pedig pukkannak) bár mikor felrobbanthatjuk. Remek kis fegyver, a levegőben szétrobbantra hatalmas pusztítást vihet végbe az egymás begyén-hátán álló kukacok

között. Magányos célpontok ellen is remekül használható: mikor a balszerencsés ellenfél közvetlen közelébe ér a banánbomba, gyorsan robbant-suk föl a ketyerét. A túlélésre igen csekély az esély.

Szent kőzigránát: A Gynloggalopp rettegött erakijéje, három másodperc után robban. Amúgy szép nagyot pukkan, teitalálát esetén 100 pontot sebez, így a játékban előforduló legerősebb fegyver.

Molotov-koktél: Kétszázkar tankelhárító fegyver, bár páncélosok híján mi használjuk csak a gödrök mélyén lapuló kukacok kifűstölésére. Nyílt terepen illetve lejtőn bánjunk vele igen óvatosan, mivel az égő petróleum néha igen váratlan irányokba folyik.

Értéktelen Ming-korabeli váza: A múlnoskorvaskodók rettegott fegyvere, a szétrepülő cserepek mindegyike akkorát robban, mint egy dinamit. Ezen okból kifolyólag csak akkor használjuk, ha a kiszemelt célpontnak még csak a környékén se áldogálnak saját kukacok. Igazán rutinos játékosok ilyen kiváló fegyvert persze nem pazarolnak el egyetlen kukacra, hanem megpróbálnak minél több ellenfelet egy helyre összerakni (mondjuk egy nagyobb kráter mélyére).

Vízkecsapás: A légicsapás jóval szűkebb változata, hisz a jól megszokott repeszbombák helyett vérengző gyapjas fenekedak záporoznak az égből. E birka-lövedékeknek amúgy megvan az a veszélyes tulajdonságuk, hogy össze-vissza pattognak a környéken s minden útjukba kerülő kukacot letarolnak. Rendkívül hatásos (és szórakoztató) fegyver.

Tehénvész: A birka mellett a háztáji gazdaságok másik része a tehén. E fegyver használatkor rögtön egy egész csordányi indul meg az ellenfél irányába, s az első akadályba ütközve fel is robbannak. Épp ezért igazán sikeres hatásos a tehénvész, bár az első tehén felrobbanása után a többi még folytatja útját (magyarán egyetlen szikladarab nem állja a szörnyű csorda útját). (Én, mint omo állatja) avatott őrtője és feltője, nyomtatékosan tiltakozok a kedves foltos kis lények ilyen módon való felhasználása ellen – CoVboy)

Vérnagymama: A vérnagymama igen veszedelmes jószág, rövid mászkálása után felrobbantja magát s 75 pontot sebez a közelben tartózkodó balszerencsés kukacokon. Nagyjából igazak rá a birka kapcsán írtak, bár van egy különleges tulajdonsága: a legapróbb repedésekben, lyukakon is képes magát átpréselni, a kiszemelt áldozat legnagyobb szerencsétlenségére. Remélem, hogy a Worms 2. fegyverreilhez szolgáló tippokkal örömet szereztem az amatőr kukac/c/bárároknak. Idővel a gép elleni játék ugyan kicsit egysíkúvá válik, de kettő (vagy több) megfelelően beszerelt kukacgenerális párharca felejthetetlen mulatság!

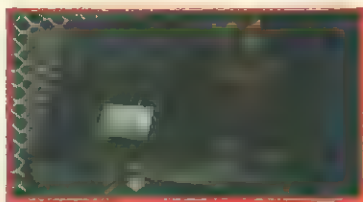
T.J.



ZORK THE GRAND INQUISITOR

Ladies and Gentlemen! A CoVboy Philharmonic Zorkestra megkezd koncertóját, amelyben egyszer és mindenkorra elhúzza eme igen pihent agyú játék (fél)né-táját. Készítetek magatok mellé hideg élelmet, mert hosszú lesznek és velőtlen, de ennél a játéknál – 'tartalomhoz a forma'-alapon – erre talán szükség is lesz. Szóval: Az introból már értesültünk, hogy Port Fozzie városát épp most szabadították fel hön szeretett Főinkvizitorunk hadai, aki azonnali hatállyal betiltott mindenféle mágiát (sőt, ha jól összeszámoljuk – mindent betiltott). A mi feladatunk lesz, hogy visszaállítsuk a varázserő eredeti hatalmát, és erre kezdetben már minden lehetőségünk meg is van, hisz' kezdő felszerelésünk egy Frobozz Electric gyártmányú porszívó. Épp a kijárási tilalom kezdetelekor érkezünk Port Fozzie előtti tisztásra, ahol az irányjelző tábla egyértelműen jelzi, hogy az egyik út a városba vezet, a másik pedig Máshová. Ezen két alternatíván fellelkesülve választjuk a

Jack.) Ha a lámpával kopogtatunk az ajtaján, viszont gyorsan beinvitál. Amíg a számszámait keresgéli, elcsenhetünk egy szívat az asztalán álló dobozból. Miután visszatért rövid küzdelmet folytat a mágikus lámpással, majd miután egy teniszütő segítségével sikerült lecsillapítania, megállapítja, hogy nekünk nincs is szükségünk erre a lámpásra – és minden további nélkül kirúg bennünket. (Ha jól belegendolok, tulajdonképpen nem is rossz módszer – holnapról lehet, hogy monitorszervizt nyitok...)



Fort Puzzle (vagy valami hasonló) hátsó fertályán egy posztert találunk, melynek tanúsága szerint Jack a helyi túzóltó is. Egy asztalon felünk néhány roppant gyúlékony beszélő Főinkvizitor-babát is, amelyeket természetesen azonnal felgyújtunk a szivarral. Gyorsan tűnjünk el az asztallal szemközt álló hordóban, amelyből aztán nyomon követhetjük, hogy tartóztatják le a tüzeset-hoz kiérkező Jack barátunkat, mint veszélyes gyújtogatót a Főinkvizitor emberei. Sétáljunk vissza Jack üresen maradt házába, és vegyük magunkhoz a lámpát, ami kissé meglepő módon hálás köszönetet re-beg fáradozásunkért, és arra biztat, hogy tűntessük el innen mielőbb, mielőtt még rá-jönnék, hogy itt van. Kifelé menet esetleg vethetünk egy pillantást a bekapcsolva felejtett számítógépre is, amelyen Jack természetesen épp egy ígéretesen induló Zork 1-partit hagyott félbe...

Sétáljunk vissza az útjelző táblához, és ott vegyük az irányt Máshová felé. Ez egy kútak tatar, amelybe a kőtel segítségével ereszkedhetünk le. A CD csere után meglepő dolog történik: a lámpás idejét érző a bemutatkozásnak – ő Dalboz, a Dungeon Master és roppant örül, hogy a továbbiakban együtt fogunk kalandozni. (Ennek mi is roppantul örülhetünk, mert eszemment kommentárjaival rendszeres mosolyt csal majd orcánkra). A kút mélyén előkerül Y'Gael, a bájos, de enyhén szórakozott varázsló is, aki egyrészt jelzi, hogy a mágia visszaállításához néhány elveszett/ellopt/stb. relikviát kell előkeresnünk, másrészt pedig megajándékoz bennünket egy varázskönyvvél. Ebben tároljuk majd varázslatainkat és innen is tanulhatjuk be őket, amikor épp szükség van valamelyik alkalmazására. Három mágia már rendelkezésre is áll: VOXAM – elküldíti a mágikus energiát, REZROV – kinyitja a zárt ajtókat, és IGRAM – láthatatlanná teszi a bűbösösű dolgokat. A REZROV-ot rögtön ki is próbálhatjuk az ajtón. Mielőtt alászállnánk a Nagy Föld alatti Birodalomba, kuktatunk bele a sarokban levő vödörbe, és vegyük magunkhoz a met-rózetont (Dalboz: "Ez az első közösen szer-zett tárgyunk. És pont most nincs nálam fényképezőgép").

A lépcső alján egy figyelemre méltó faliszekrényt találunk, benne igen kíváncsú dolgokkal. Felirat: "Kaland esetén betűrend-dő!" Mivel törzesszók nincs nálunk, nyis-suk ki, vegyük ki a kalapácsot, csukjuk be, majd törjük be az üveget. (Azt nem mond-

ták, hogy zárva van, csak azt, hogy kaland esetén betűrendő...) Vegyük magunkhoz a



mágikus elfkardot (találjátok ki, ki a gyár-tó), valamint a tekercset. Utóbbi egy tér-kép, amelyet a teleportorknál tudunk hasz-nálni: a már felfedezett teleportorkhoz tu-dunk teleportálni vele, ha behelyezzük a te-leportba. (De szép mondat volt!) Balra talál-juk az esernyőt, amely csodálatos, eser-nyő alakú virágalról kaphatta a nevét. A vi-rágok lilák, tehát akár ki is próbálhatunk rajtuk egy IGRAM varázslatot. Az eltűnő vi-rágok két dolgot is fednek, de egyelőre sajnos nem juthatunk hozzájuk – majd kés-sőbb. Megfordulva egy kerek tárgyat pillan-tunk meg a földön. Ez egy mágikus élőlény (jelen esetben egy sárkány) totemizálás után – lényegesen olcsóbb és hatékonyabb megoldás, mint mondjuk egy tortúra. Miután magunkhoz szolgáltuk, Dalboz elmé-lyült társalgásba fog vele, majd egy videó-ban megtekinthetjük a sárkány fogságba esésének "szomorú" történetét, továbbá elmerenghetünk azon is, hogy tényleg nor-málisak voltak-e a játék szerzői...

A következő korszakozásunk bekanyarod-va egy átjárót találunk, amelyet teljesen benőtt a növényzet. Miután a karddal utat vágunk magunknak, Dalboz örömmel közli, hogy ez a hely roppant ismerősnek tűnik neki – merthogy ez a kertje. A fabódében találjuk a "kerti számszáma": egy ást, va-lamint a THROCK varázslatot, ami marha gyorsan megöli mindenkit. Továbbhalgva megtaláljuk mezőgazdasági próbálkozásai-nak két jeles darabját is: a tükörtojást tor-mó tojásvirágokat, velük szemben pedig a roppant morcos sárkányfüvet. Dalboz házát



egy igen sajátos biztonsági rendszer védő. A Dungeon Master közli, hogy ő tulajdonké-pen ő, a biztonsági rendszer viszont úgy vé-li, hogy nem is hasonlít a gazdájára – sok-kal inkább egy lámpásra, szóval kéri sző-pen a személyi igazolványt. Márpedig egy lámpás nem igazán van felszerelve ilyesmi-vel... A bal oldali kehelyben néhány szivar-cikk található, így tehát tegyük mi is oda a miénket. A biztonsági rendszer egyik fele slukkol egy párat belőle, majd elernyed. A jobb oldali kehelybe töltjük be a doboz sárt. Igéretes próbálkozás, de a mérce szó-rint még kellene bele legatább két de-boznyíró – és mivel ezt a problémát mo-mentán nem tudjuk orvosolni, legjobb ha visszasetálunk a kertből a kerengőre.

Balra haladva egy "Mágiában a mi bizodal-munk" feliratú ajtóba botlunk, ami ugyan per pillanat zárva van, de egy REZROV rö-gtön megszünteti ezt az áldatlan állapotot. Az ajtó mögött virágzó vegetáció fogad bennünket, távolban egy ígéretes épülettel, közelben egy táblával. A tábla rögtön két hasznos jótanáccsal is szolgál: egyrészt a

gödörök feneketlenek, másrészt meg ne THROCK-old (gy.k.: növeszd) a növényzetet. A kíváncsi kalandor természetesen mind-kettőt kipróbálja, és miután visszatöltötte az utolsó kimentett állását, inkább a követ-kező képeket forgatja ki az oszlopokon:



Az ablakba belépve a Nagy Föld alatti Bi-rodalom (a továbbiakban NFB) varázslókép-zőjében találjuk magunkat, ahol egykoron Dalboz is az iskolapadot koptatta. Itt ugyan ren-dkívül sok látni- és tennivaló akad majd, de egyelőre inkább forduljunk meg, és sétáljunk ki a kétszárnyú ajtón. Kijutunk a kertbe, de amikor ismét megfordulunk, a más tér-időben létező varázslóképző helyett már csak egy emelvényt találunk. A jobb oldalon levő földrakást az ásóval megfor-gatva, előkerül az információkat egyszerű-sítő KENDALL varázslat tekercse. Helyezzük a szemközt levő teleportba a tärképet (a-mint szembe az ismeretlenben már említet-tem, hogy ennek már előtte a kezünkben kell lennie, mert valami bug miatt a tele-portnál nem tuduk átváltani a tárgylistá-ba), majd állítsuk be cőlnak a NFB bejárá-tát, vagyis az útkeresztjeződést (Crossre-ads).

Pont a teleporttal szemben találjuk a Föld alatti föld alatti bejáratát, ahová a szeton bedobásával juthatunk le. A metróállomás egyik oszlopán a Hádészba zajló lottójáté-kot reklámoz egy poszter, míg a falon a me-netrendet találjuk. Miután elég sokat nyomkodtuk a gombokat, rájövünk, hogy ez egy kissé bonyolult, tehát célszerű lesz egy KENDALL-lal egyszerűsíteni. A metró sajáto-san működik: beállítjuk a menetrenden a célállomást és a vágány melletti platformra ál-lunk. A következő szerezvény sofőrje be-arántja a tisztelt utast, majd rövid száguldás után a kívánt helyen szépen kiszórá. Első lé-pésben vonatozunk el Hádészba lottózni.

A kissé gyengélkedő "lottóárus" az állo-más végében olvasgat egy padon. Tanulsá-gos mű a 'Hogyan hipnotizáld magad' is, de még érdekesebb a melléte fekvő, aminek infoira később még szükség lesz. A lottót a jobb kezében találjuk, és a tárgylistában a Frobozz Vizsgálóberendezésre helyezve kezelhetünk játszani vele. A feladat roppant bonyolult: a szószedőes négyzetek forgatá-sával meg kell találni a kártya jobb oldalá-



ból a középhe vezető utat. (Előtte azért nem árt menteni egyet, mert esetleg vesz-tetünk is a lottón...) Ha sikerül, ötszáz szorknids (helyi fizetőeszköz) őrti markunkat, illetőleg zsebünket. Az állomás kijáratá va-lóban a Hádészba vezet, ahol egyrészt egy működés telefonra, valamint egy teleportra lelünk. A telefont eltesszük későbbre, most teleportáljunk a varázslóképzőbe (GUE Tech). Akik az előbbi ittjárunkkor alapo-sabbban körbenéztek, az egy zorkniddal mű-ködő kaja- és piaautomaták között megta-lálhatták a pénzváltót is, amelyen most egy halom apróra váltjuk ötszázásunkat. Sétál-



harmadikat, és menjünk fel a Frobozz Electrichez a doboltetőre. Igen hívatott épületkomplexum, nemkülönben a mellette áldogáló hirdetőtábla, ahol másodperc pontosan értesülhetünk a "totemizált" ál-fampolgárok számáról. Vegyük magunkhoz a kötelet, majd sétáljunk vissza a kereszt-ződéshez, és ballagjunk be a városba.

A lakók tényleg komolyan veszik a kijárási tilalmat, mert az utcák (az az egy) teljesen kihaltak. Egyébként is meglehetősen barát-ságtalan társaság, mert hiába zörgetünk bármelyik ajtón, sohova sem óhajtanak be-keresztetni bennünket. Az első házikkó mellett ti jegesládában egy düglött hal és egy do-boz sör vonja magára figyelmünket (első-sorban természetesen az utóbbi). Elemelni sajnos nem tudjuk, mert a jegesládát Fro-bozz Electric gyártmányú riasztóberendezés védi, ami vadul kolompol, ha illetéktelen il-lelők próbálnak szeszhez jutni. Így tehát előbb a zöld gombbal adjunk egy kis hang-erőt az állandó propagandaadást sugárzó hangszóróra, mert az éktelen zajban senki sem hallja meg a kolompolást. A zsákmány nemcsak a doboz sör, hanem a hatos karto-nokat lezáró műanyag gyűrű is.

Sétáljunk ki a kikötőbe, ahol egy roppant érdekes "horgászbot" áldogál a mólón. A rajta levő karral azonnal üzembe is helye-zhetjük, mire előkerül egy sajátos kinézetű, ámde roppant morcos hal, aki rövid szóba-tot intéz hozzánk, majd visszahuppan a ten-gerbe. A pecabotot tehát először fel kell csatlakoztatni. A csall esetleg lehetne a por-szívó is, de ennél sokkal logikusabb (?), ha a műanyag gyűrűt tűzzük a horogra. A zsá-kmány ismét kapitális: egy láda, amelyből egy egyelőre üzemképtelen lámpa kerül elő.

A talasbolttal szembeni Indiana Jones-utánezat a cégtáblája tanúsága szerint lám-paszerező. Ő legalább kikukucska a kopog-tatásunkra. Autogramot nem ad, és a kijá-rási tilalom miatt nem is akar beengedni, mert nem akar gondot okozni Jacknek. (ő

junk ki a dupla ajtón, teleportáljunk vissza Hádészbe, majd metrózzunk el a 3 vízlepcsőhöz. Most egy kis videóbejátszás következik, amint Jack koma egy igen humoros kedvű inkvizítorral cseveg, aki a totemizálás előtti adminisztratív formázásokat végzi – úgy tünik, a szerzők is látták a 'Brian élete' c. nagyszabású Monty Python-alkotást...

A peron egyik végében egy szuvenírautomatát lelünk, ami 1 zorkmid ellenében értékes emléktárggyal látja el a turistákat – egy levélvágó késsel. Az állomás közepén egy esőlevezető és egy csatornanyílás éktelenkedik, amelyben dúsan tenyészik valami zöld hínár. Még dúsabban fog, ha egy THROCK-kal kicsit serkentjük, és ilyenkor már lehet szedni is belőle. A peron végében csodás kilátás nyílik a gátra, de mielőtt kikukantatnánk, pillantsunk bele a poicon álló könyvbe. Innen magunkhoz vehetjük a hidépítő GOLGATEM varázslatot, továbbá megható történetet olvashatunk arról, hogy hogyan sikerült az egyik mérnöknek 11 hétre megszüntetnie Port Fozzie áramellátását, amikor álmában rossz gombra tenyerelve bezárta a gát összes vízáteresztő kapuját. Az ablakon kinézve rögtön ki is próbálhatjuk újonnan szerzett hidépítő varázslatunkat (Dalboz szerint szép, de teljességgel haszontalan), továbbá a gombok nyomkodásával nyithatjuk/csukhatjuk a kapukat. Ha rájövünk a dolog logikájára, sima gombnyomásokkal is be lehet zárni az összeset, de lehet használni az ajtónyitó REZROV varázslatot is. A legegyszerűbb megoldás: először REZROV a zárt (harmadik) kapun, majd kék és sárga gomb. Némi vízőn következnek, majd megint egy videó, amint az áramszünet miatt Jack az utolsó pillanatban megmenekül a totemizálás kellemetlen procedurájától.

Metrózzunk vissza Hádészbe, és teleportáljunk a GUE Tech-be, majd az ablakon be az iskolába. Itt az ideje, hogy számügyre



vegyük a hirdetőtáblát, ahol számos okosság között két hasznos infót is találunk: az egyik azt mondja, hogy szerdán cserélik a piaaautomatában a cuccot, tehát senki ne hagyjon a rekeszében semmit; a másik pe-

dig a Zork Rocks és a Cola kombinatív fogyasztásának káros hatásait elemzegeti. Az ajtóval szemközti folyosó igen mókás darab ugyanis végtelenített: mindenestre nem árt benézni, mert a falli képernyőn Belboz, az NFB Kábeltevé Társaságának ügyeletes varázslója azt az információt adja, hogy három mágikus tárgyat kell előkotornunk. A folyosó bejárata felett az Infinite Corridor felirat is jelzi kissé hosszadalmas voltát, de lévén ez bíbor színű, az Infinite szó egy IGRAM-mal retusálható – és máris lesz vége a folyosónak. (Egyébként az Infinite helyett a Corridor is el lehet tüntetni vele, és az egy egészen új perspektívát ad a játéknak – mindenképpen ajánlom kipróbálásra...)

A folyosó végén megtaláljuk a nebulók szekrényeit, egy zárt ajtót és három kis beugrót, amelyekben részletesen tájékozódhatunk a három mágikus tárgy mibenlétéről. Ezek sorban a következők: Yoruk koponyája, Quendor kókusza és az Alapítvány kockája. A tanulók rekeszei zárva vannak, de a fallúság már rávilágított a kajaautomata és a szekrények közötti összefüggésre: az a rekesz nyílik ki, amelynek a gombját az automatán utoljára megnyomtuk (egy zorkmid bedobása után, persze). A hatos gomb sajnos hiányzik, és természetesen ez Dalboz szekrénye – de seba, azt majd felrobbantjuk egy Zork Rocks-kóla összetevőkből mixelt bombával. Sétáljunk vissza tehát az automatákhoz és tegyünk próbát először a bal oldali fagyigéppel. Ha a jobb oldali (Sandwich) rekeszből kérünk, akkor egy OBIDIL varázsscrollba tekert jégkrémet kapunk. A varázslat megviselt állapota miatt még nem üzemkés, de később majd gatyába rázzuk. A kajaautomatánál mindenki végigpróbálhatja az összes verziót és megnézheti, hogy az adott szekrény mit rejt. Lényeges dolog a 8-asnál és a 11-esnél történik. A 8-asra adja a masina egyébként a Zork Rockst is – illetve csak adná, mert valahol elakad. Itt lép be a képbe a lassan már órák óta cipelt porszívónk: csatlakoztassuk az automata alján levő lyukhoz, kapcsoljuk be, majd a fedele felnyitása után vegyük magunkhoz. Most sétáljunk hátra a szekrényekhez, és a 8-ban megtaláljuk a "Hogyan nyerünk meg egy dupla Fanuccit?" c. mélyenszántó könyvecskét, amely örökérvényű igazságokat tartalmaz minden kártyajátékosnak. Egy KENDALL bevetésével lényegesen egyszerűsíthetjük a tanulságot: "A nyerés legbiztosabb módja az, ha nem játszol." A 11-es szekrény Yannické, a jelenlegi Főinkvizítor uré. Itt több érdekes dolgot is találunk, de minket a

Prozork tablettá, valamint a "Varázslatgyártás haladóknak" c. könyvben rejlő tudományok érdekelnak. Már csak a saját szekrényünk van hátra: tegyük az italaautomatába a Zork Rockst, majd rövid pénzdobálás és kísérletezés után kiderül, hogy kólatartalma a Slam Classicnek van. A keverékből nyert bombát tegyük be a hatos szekrénybe, amelynek felrobbanása után magunkhoz vehetjük Dalboz azonosító kártyáját, amivel bemehetünk a szekrények mellett levő ajtón.

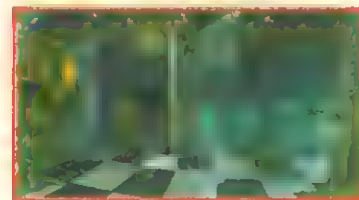


Az ajtó mögött a hatkari, bíborszínű, és mellesleg láthatatlan szörny fogad (nyilván egy erre járó castolt rajta egy IGRAM-ot), aki nem nagyon akar átengedni bennünket a költéshídon. A további vitát valamint a hid körülményét végigjárjuk el a karddal, majd egy GOLGATEM-mel építsünk magunknak egy másikat a túloldalra. (Ha a gátat még nem robbantuk le, ez nem fog menni.) A túloldalra találjuk a laboratóriumot, ahol a lelkes nebulók varázslatokat gyárthatnak. Ehhez elsősorban egy üres tekercsre van szükség a jobb oldali ládából, majd a Yannick kézikönyvében olvasottak szerinti sorrendben kell használni rajta a gépeket (Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmogrification). Miután ezzel megváltunk, a helyiség hátsó fertályán levő masinával fejezzük be a procedúrát, és máris a rendeltetésre áll az eseményidő BEBUTT varázslat. Ugyanitt lehet kiszárítani a jégkrémautomatából nyert OBIDIL varázslatot, ami szimpatikussá tesz minket valaki előtt. Teleportáljunk vissza a kereszteződéshez, és az esernyőfőhöz ballagva csináljunk neki esőt egy BEBUTT-tal. Az esernyővirágok kinyílnak, és az egyik elejti a ZIMBOR varázslat scrollját, ami megháromszoroz egy mennyiséget. Felvétele után nem kerül be a könyvbe, mert csak egyszer lehet elsütni. Gondolom már az is nyilvánvaló, hogy hol: irány tehát a Dungeon Master háza, ahol a jobb oldali helyben megháromszorozzuk vele a sűrű mennyiséget. A biztonsági rendszer ettől végképp elalól, mi pedig végre bemehetünk Dalboz házába.

A bal sarokban levő könyvből elmés dolgokat tudhatunk meg a kertünkben tenyésző sárkányfű szokásairól, a könyvespolcot tanulmányozva pedig a griffről és a grobról, valamint a kakaófűzésről. Vegyük magunkhoz a könyvespolc jobb oldaláról a szentjánosbogarakat és a szalonnát, a tuskóról pedig a karamellt. Az asztalon álló növény egyben üzenettrógió masina is: igaz ugyan, hogy a legfrissebb üzenet is százéves, mindenestre ez a "kakaó" receptje, amely áll szentjánosbogárból, szalonnából, karamellből, valaminten moszatból (az, amit a hádész metróállomásán kapartunk ki a csőből) és lépes mézből. Ez utóbbi összetevő még hiányzik, tehát látogassuk meg a házunk mellett álló darázs-fészket. Dugjuk be a szalonnarúddal a fészket bejáratát, mire a darazsak elrepülnek. Villámgyorsan házzuk ki a szalonnát, vágjuk szét a karddal a fészket és szedjük ki a lépes-mézet – még mielőtt a darazsak visszatérnének. A nappali jobb oldalán vegyük fel a piros korsót, majd a mellette levő növényre

(ami egyfajta tumlixgép lehet), pakoljuk rá az összetevőket és tegyük alá a korsót. A recept tökéletes, mert a kakaófűzés eredménye egy YASTARD varázslat, amellyel egy lelket elküldhetünk az időben. A nappali végében levő rolót leengedve Hugh-t, a sétáló kastélyt láthatjuk. Nem igazán tesszünk neki, de egy OBIDIL varázslattal közelebb csalogathatjuk, és egy függőhídon beszélgethetünk a gyomrába. Ha felpillantunk, itt láthatjuk, hogy egy sétáló kastélyban is érző szív dobog, azonkívül a szív mellől felvehetjük a NARWILE varázslatot. Ezzel aktiválhatjuk az időkapukat. (Itt kezd már nagyon illis lenni a játék.)

Most kivonulunk a kertbe sárkányfüvet szedni. Jelenleg a növény roppant ideges, de a Yannick szekrényéből zsákmányolt Prozork tablettával kicsit lenyugtathatjuk, és a karddal lenyiszálhatjuk. A ház oldalában egy érdekes, gomba-szerű növény tenyészik, és Dalboz egyik könyvében láttuk, hogy a sárkányfüz ezen szeret ugrálógálni játszani – tegyük tehát rá. Ha a kalapáccsal most ráverünk a gombára, akkor a sárkányfű már repül – csak nem elég magasra, tehát a gombát növeljük meg előbb egy THROCK-kal. A sárkányfű felrepül a padlásra, és egy fél varázstekercsrel tér vissza a gazdához.



Menjünk vissza a házba, és nézzünk be a hálószobába. Az ágyon Dalboz naplóját leljük, a felette levő párkányon pedig a varázstekercs másik felét. A Frobozz Mágikus Kukkolón össze lehetne állítani, de sajnos tükrőírással van írva, tehát a tükrön keresztül lépjünk át a tükrőszobába, ahol minden fordítottja a hálószobának (az irányítás nemkülönben), és ott állítsuk össze. A SNAVIG varázslattal egy másik lény formáját tudjuk majd felvenni, de előtte meg kell még szorválnunk a laboratóriumban (Spell Lab) a spellcekkerral. (A kert végében levő teleporttal alkalmasint majd el is ugorhatunk.)

A hálószoba szekrénye természetesen nem ruhaneműket rejt, bár Dalboz házában már az sem lenne meglepő, ha egy morózus zokni rontana elő belőle. Itt egy időkaput találunk, amit a NARWILE varázslattal aktiválhatunk, a YASTARD-dal pedig átküldhetjük rajta a griffmadarunkat. (A tárgylistán levő totemen kell használni.) Most a griff bőrében (illetve tollában) bókálászhatunk egy ideig. A ház oldalában megtaláljuk a GLOWF varázslatot, de mivel nem tudjuk visszavinni magunkkal Dalboz házába. Így egy más módszert kell választanunk: vegyük ki a ház előtti postaládából a borítékot, a tárgylistánban a Kukkolón tegyük bele a scrollt, zárjuk vissza a postaládába, majd csapjuk fel a piros zászlót. Így a levélke alkalmasint a Hádészbe lesz postázva. Miután ezt szépen elrendeztük, megpróbálhatjuk lefesztegetni a házról a deszkákat, majd miután rájöttünk, hogy nem megy, térjünk vissza az időkapun keresztül hősünk testébe.

Most teleportáljunk Hádészbe (illetve előbb csináljuk meg a SNAVIG-et, ha még nem történt volna meg), és emeljük fel a telefonkagylót. A Hádész Utazási Iroda Ügyfélszolgálatát jelentkezik be, akik az idők

TUROC

Rözkiválasztva néhány újratárolt és használt tárgy a játékban.

OFFSPRING - brüllő
LUNMSNRH - szörök listája
MGRLSGTM - az összes fegyver
MGRSRL - végtelen tüdőpumpa
MGRKLSH - Spirit-mód
MFLTHSH - lila ellenfelek
PRMSH - nagy fejek
LLSNMRTN - láthatatlanság
BCGNTSS - álarc-mód
PTLFGNDS - LEVEL 1
RTWGS - LEVEL 2
GTANDSRF - LEVEL 3
MGRM - LEVEL 4

KSTPMPL - LEVEL 1
BCRSB - LEVEL 4
MBCB - LEVEL 7
LFRSPR - LEVEL 8
CRCDND - LONGHUNTER
CTNTSCB - MANTIS
THSFMMT - TREX
KSTSM - CAMPANER
KSTTMQ - az összes lámpa
KSTFSKS - repülés
CALSFMDS - belső térkép
KSTTSRS - összes kulcs
KSTM - az összes ellenfél

kezdete óta szállítják át a Styx folyón a tisztelt megboldogultakat, hogy minél kellemetlenebbül töltsék az örökkévalóságból hátralevő napjaikat az ahlíglágban. A telefonos kisasszony roppant pihent rejtvényeket ad fel a gombok nyomkodásával kapcsolatban (ha valaki óhajtja, meg is oldhatja, de egyszerűbb egy KENDALL-t elcsújni és megnyomni a * gombot), majd a helyes válasz után már jön is Charon a ladikjával. A fuvardíj rendesen 1 zorkmid, de mivel az infláció a Hádészt is elérte, kettőt kell fizetniük az átkelésért. Az alvilág bejárata mellett, a 666 irányítószámú postaládában levélünk



van, amelyből a papírvágó késsel kiszabadíthatjuk a GLORF varázslatunkat (csomók kioldozása). A bejáratot őrző kőfejű lény nem igazán óhajt boogedni bennünket, így egy kis trükkhöz folyamodunk: Charonon vessünk be egy SNAVIG-et, és az ő alakjában már kivehetjük a belépőcédulánkat. A rács mögött egy időkaput, valamint egy újabb totemet találunk. Dalhoz vidáman üdvözlő a társulat új tagját, Brogot, aki igen okos élőlény: a Főinkvizítor totemizálóját nézte ki szállásul magának, így tehát tévedésből lett belőle totem.

Aktiváljuk az időkaput (NARWILE), és küldjük át rajta a griff totemjét (YASTARD). A tenger közepén találjuk magunkat egy kis "szigetrendszert" társaságában. Egyetlen helyre repülhetünk, és ott egy hegyes valamit kell megháznunk egyszer. Látszólag semmi sem történt, de ha megfordulunk, néhány újabb sziget jelenik meg. (Mint később kiderül, egy sárkány fekszik hanyatt a vízben, és a körme megházására kidugja a hasát meg az orrát.) Repülünk a hasához, és ott a ládából vegyük fel a gumicsónakot és a gumibabát, majd keressük meg a csontvázat, amelyik egy pumpát tart a kezében. Most repülünk a sárkány orrához, tönkük be az orrnyílásba a babát és a csónakot, majd pumpáljuk fel őket, mire a feje kiemelkedik a vízből és mi beszélgethetünk a szájába. A torkában megtaláljuk Quendor kókuszdióját, de kiemelnem nem tudunk vele, mert a sárkány mindig összezárja az állkapcsát. Közben valaki beszél-



ben. Most repülünk a sárkány orrához, tönkük be az orrnyílásba a babát és a csónakot, majd pumpáljuk fel őket, mire a feje kiemelkedik a vízből és mi beszélgethetünk a szájába. A torkában megtaláljuk Quendor kókuszdióját, de kiemelnem nem tudunk vele, mert a sárkány mindig összezárja az állkapcsát. Közben valaki beszél-

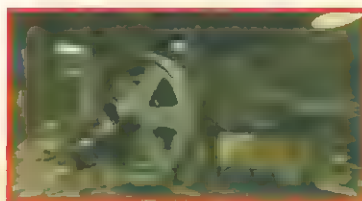
ni kezd hozzánk a sárkány gyomrából, és arra kér, hogy a feldobott kötelet legyünk szívesek a sárkány egyik fogához erősíteni, hogy ki-máshassunk. A kötelet szépen eltesszük, az aranyfogot pedig kitörjük és kísétlünk vele. (A kókuszdiót előbb tegyük bele a csónakba.) A kötelet kint kössük hozzá a gumicsónakhoz, majd másszunk vissza a szájba és az aranyfoggal durantsuk ki a gumibabát. Durr! – a baba elrepül, és magával rántja a csónakot kókuszdióstul-mindenestül. (Itt tök jól el lehet akadni, ugyanis KINTRÖL is ki lehet durrantani a babát, csak akkor BEFELE repül, a sárkány pedig visszavejt a fejét a vízbe – következképp nem lehet továbbjutni.) Keressük meg a csónakot a sárkány hasa mellett, és mikor magunkhoz vesszük a kókuszdiót, azonnal megjelenik Ikuh, a sétáló kastély, és elhelyezhetjük a kókuszdiót az egyik emelvényen. Menjünk vissza az időkapun. Charon már nem akar visszavinni bennünket a túpartra, mondván, hogy az Ahlíg-lágba nem térjügyet szokás váltani, így tehát a fuvarhoz ismét álcázni kell magunkat (SNAVIG a kőfejű lényen).

Teleportáljunk vissza Dalhoz házához, és a szekrényéből nyúló időkapun most Brogot küldjük át a fehér házhoz. Ő már könnyedén leszagatja az ajtót elzáró léceket, sőt, az egyiket el is viszi magával. Mielőtt bemennék, vegyük magunkhoz a sziklabarlangnál a jobb oldali fátylát (a másik elalszik a házban), különben kellemetlenségek érnek bennünket. Menjünk le a lépcsőn és vegyük magunkhoz egy tojást. Brog nem rajong a tojásért (ehetünk vele kaviacsot), mindenesetre menjünk vissza a lépcsőn, gyűjtünk be a lábas alá a fátylával, és forraljuk a tojást addig, amíg aranyszínű nem lesz. Ezt a lépcsőn alján szórjuk be a bal oldali nyílásba, ahol megtaláljuk a Yörök koponyáját. Ki-szabadításához már csak néhány sakkfeladványt kell megoldanunk... Mivel Brog nem tartozik a szellemtörténet őrüsiái közé, az lesz a legegyszerűbb, ha a léccel szétverjük az egész hóbelevancot. Már is a sétáló kastélyban találjuk magunkat, ahol a koponyát elhelyezzük a következő pamtagon és már repülünk is vissza az időkapun.

Közben megint egy videóbejátszást látunk, amelyben a Főinkvizítor azon sajnálkozik Jacknek, hogy kinyírta egykori kollégiumi szobatársát, de valami marba visszabozta egy lámpásba, és mindezt elronthat, ha nem találja meg mikamarabá. Jack elkotyogja, hogy a megoldás az időkapukban van, mire a "hálás" Főinkvizítor egy vadozatú tortúrát talál ki neki.

Teleport az útkeresztződéshez, majd menjünk vissza a NFB bejáratához, vagyis a kőba. Itt nézzünk fel, és a GLORF varázslattal odozzuk ki a kötelünk csomóját. Ezután teleport a Monastery metróállomásra, amelynek bal oldalán némi sziklaomlás teszi teljessé a metró rendezettségét. Felpillantva egy ígéretesen tátongó szellőzőnyílást látunk. Megközelítésének mód-

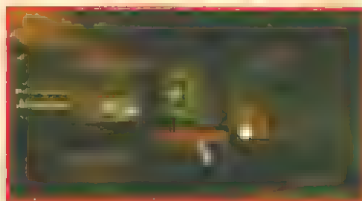
ja egyszerű: a tárgylistán szerejlük össze akardot a kötéllal, és az így kapott csákyával már fel tudunk mászni a fenti helyiségbe, ahol igen kellemes meglepetés vár bennünket...



...nevezetesen a totemizáló, amitől Dalboznak rögtön minden baja lesz (bár nem tudom, hogy mit aggodik: mitől rosszabb totemnak lenni, mint lámpásnak?) A szemközi kapcsolótáblán állítsuk a célpontot az elsőre, az Inkvizíció Termé (bár érdeklődő típusúak választhatnak mást is), majd a gép közepénél levő kerekéből a jobb oldalit forgassuk el egyszer. A kerék oszlopán a lámpa kialszik, míg a totemizáló gép tetején levő lámpa sárgáról lilára vált. Ezzel egyfajta tesztmenetet állítottunk be a masinán. Most már odaléphetünk a végében álló kapcsolótáblához, ahol – ha lámpa zölden ég – a kar megházásával indulhat az ártortúra. (Ha a fény piros, akkor a karok közül mást is tekergetél – ki mondta azt neked?) A béta-menet eredménye az, hogy egy csőrendszeren átszánkázunk a szomszédos szobába, viszont megkímélve a totem-lét unalmától. Ha megfordulunk, a ládában rögtön találunk "valakit", aki nem volt ilyen szerencsés. Lucy rendszerellenes felfestéstért lett totemizálva, midőn az egyik "Engedelmeskedj a Főinkvizítornak!" feliratú plakátra egy "ME" szöcskét pingált.

A szobában néhány "animált" teraszszalon megismerkedhetünk a zorki (anti)mágia történetének néhány érdekesebb pillanatával. A legerdekesebb a totemesláda mellett álló, az időkapuk bezárásával foglalkozó, amelyen egy kis kalapácsos figurát tudunk elindítani a gombbal. A jobb oldali karral gyorsabb munkára ösztökélhetjük, ha a piros gombot nyomjuk, akkor olyanira, hogy el is törí a kalapácsát. Sétáljunk ki az ajtón a szabad térre, ahol tanulmányozhatjuk a drótkerítésre függesztett jelmagyarázatot, majd nyissuk ki a bal oldalon levő szekrényt, és vegyük ki belőle a középső kalapácsot. A kalapáccsal menjünk vissza az előbbi teraszszalhoz, adjuk a kis figura kezébe, akit gyors munkára biztatva nemsokára fel is társul egy időkapu. Aktiváljuk NARWILE-t, majd YASTARD-dal küldjük át rajta Lucy totemjét a múltba, aki Port Fozzle-ban találja magát, közvetlenül azelőtt, hogy a Főinkvizítor és emberei megszállták volna a várost.

Itt az egyetlen hely, ahova mehetünk, Jack háza, ami jelenleg Hölgykaszinóként üzemel. A bal oldalon levő darts-táblánál dartok hiányában nem tudunk játszani (maximum merengve figyelhetjük az elmerengő legyet), így tehát sétáljunk a pultszhoz, és kérjük tőle zsetont a játékhöz. A pulttal szemben álló asztalon a négy kártyát a megfelelő slotba illesztve kell a matematikai feladványt megoldanunk. Ez per pillanat lehetetlen, tehát menjünk a darts tá-



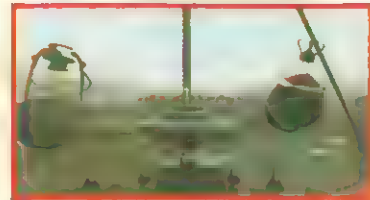
lához, és a 4-es kártyával üssük agyon a legyet, ami így gútsra változik, és a feladvány megoldható: 5+13=2. A személyzetet roppantul meglepi, hogy valaki nyert. A nyeremény az a

privilegium, hogy a hátsó szobában személyesen a ház tulajdonosával (Jackkel) játszhatunk vetkőzöpökért. A játék mondjuk nem póker, hanem némileg egyszerűbb: három variációt hívhatunk, amelyből a tűz üti a kérdőjelet, a víz üti a tüzet, és a kérdőjel üti a vizet. Szerencsére nem kell különösebben aggodnunk, mert ugyan Jack sokkal többet nyer, viszont Lucy valószínűleg méltán pályázhat a "város legjobban öltözött nője" címre, mert hihetetlen mennyiségű ruhával rendelkezik. Így előbb-utóbb Jack az Alapítvány Kockáját fogja "levetni!" – amire természetesen azonnal megjele-

nik a sétáló kastély, a függőhídja bedőlő a falat, mi pedig lerakhatjuk az utolsó párnára és visszarepülhetünk az időkapun. A következő videóban már azt láthatjuk, amint minket csuknak le. A börtön falán a Froboz Electric vigasztaló plakátja hirdeti, hogy 25 percen belül már totemizálva leszünk (tépjük le). A cella szellőzőnyílását a levelnyitóval le-szerelhetjük, és átzöröghetünk vele Jack cellájába. Zörgessünk addig, amíg Jack át nem küld egy "papírszembekendőt", ami egy LEXDOM varázslat (zárat és kulcsot hoz létre). Ezt használjuk az ajtón. Az ajtó alján levő nyíláson csúsz-tassuk ki a plakátot, a levelnyítótól üssük ki a zárból a kulcsot, amit aztán a papírral behúzza a cellába és kiszabadíthatjuk magunkat.

A börtönfolyosón balra találjuk a biztonsági kamerarendszert. A monitoron hol az őrköt, hol Jack celláját látjuk. Állítsuk az alsó gombokkal a kódot 31AB állásba, majd amikor Jack cellája van a képernyőn, a monitor mellett gombbal nyissuk ki a zárkáját. Szerencsésen megmenekülünk, sőt, Jack elhozza a holmijainkat is. A sétáló kastélyban elutazunk Port Fozzle főterére, ahonnan a Főinkvizítor sugározza a propagandaadást. Az egyik monitoron megjelenik a hóbortos Y'Gael, jelzi, hogy a mágikus tárgyakat egy bizonyos sorrendben kell használnunk a tornyon, aztán megajándékoz bennünket egy BOOZNIK varázslattal, amit varázskönyvünkön használva invertálhatjuk az összes mágikánkat – vagyis mindegyik fordítva fog működni. Jack ránk bizza az adótornyot (térisonya van) és elüget. A kastélyból vegyük magunkhoz a három tárgyat, majd menjünk az adótorny előtti sátorhoz, és egy VORZER varázslattal csukjuk be a gárdistákat. A "láthatatlan" elektromos kerítést tegyük lilává egy MARGI varázslattal, majd húzzuk ki a bal oldali konnektorból, és vágjunk rajta utat a karddal.

Az adótorny három szintjén a szintjüknek megfelelő sorrendben kell majd elhelyeznünk a három mágikus tárgyat (de ha menet közben elfelejtettük volna, a helyük formája is emlékez-



tet rá): a földszinten a koponyát, az elsőn a kockát, a másodikon a kókuszdiót. A mérleget a lámpással tudjuk kisúlyozni, majd a tetőn vágjuk el a karddal az antennát. Jack utánunk szalasztja a toronyba a Főinkvizítor, aki már másszá közben is roppant rosszat sejt. Miután visszakaptuk az irányítást, a MAXOV varázslattal egyesítjük az antennán a mágikus varázslatokat, majd kényelmesen hátrahátrólva megnézetjük a végjátékot: eltűnnek a Főinkvizítor cuccai, Jack és Lucy vidáman csókolózik, Lucy királyó nyíltá nyilvánítja a Nagy Föld alatti Birodalmat és szabad mágiaagyakorlást biztosít a jónépnek – Dalhoz pedig otthonában figyeli a tévé helyszíni közvetítését. Ámen.

TOCA TOURING CAR

CMGARAGE – plusz autók a Laguna mögötti garázsban.

TANK – a dudu nyomkodásával lelövöldözhetjük az ellenfeleket.

XBOOSTME – roppant kellemetlenül felgyorsítja a játékot

CMCOPTER – a nézet madártávlatra vált: versenyezni így ugyan abszolút nem lehet, viszont működik...

CMSTARS – "Alkonyati zóna" szerelmes típusoknak, vagy a horror rajongóknak.

CMNOHITS – ezzel keresztül lehet hajítani a többi kocsin, viszont azok ugyanúgy viselkednek, mintha csak simán meglöktük volna őket.

CMMICRO – felülnézeti verseny a la Micro Machines.

CMCHUN – gokart-nézet, vagyis csak a kerekeket és a kormányt látjuk.

CMDISCO – techno disco a pályán (kődhegyek)

CMFOLLOW – ugyanolyan követő kamera nézet, mint a demóban...

CMCATDOG – kutya és macskák hullanak az úthól

Üdv mindenkinek az 576 kulturális revatában. Lassan már hagyománnyá válik, hogy szabadkodással kezdem, de mindig is konzervatív voltam, örömmel a hagyományokat. A mostani szabadkozás tárgya egyrészt a háztáji megcsappant mérete: sorry de kicsit kiterjedtek a Fémzett Északlak (vagy Cíneli Lappok, ha úgy jobban tetszik), így kénytelen voltam a havi (levél)ménybeszámolómat egy kergő oldalra redukálni. Ha valaki ettől izdadtan hánykolódna egy hónapig, akkor annak ígérem, hogy majd nyáron a duplázós 576-ban bepótlom (hát még attól hogy fog hánykolódni!) A szabadkodás másik fele azt a bizonyos dekorációt illeti, amit már vagy három hónapja ígérgetek folyamatosan. Most már nem aktuális, mert a meseteri kompozíciót elfújták a történelem viharai. A kíváncsikodóknak elárulom a remekmű mibenlétét, amit egyébként karcsonyira kaptam egy rajongómától, levélbombaként. Egy doboz sűrű néhány felhőbeborító Benetton-színű telefondróttal egy '77 mintájú beteg kvarcóra folt integrálva. Tudom, hogy ez így szóban kevésbé felel meg a hangzik, viszont vizuálisan sokkal jobban festett. Az egyszeri és megismételhetetlen mű sajnos addig várt a történelemnek megörökítő fotójára, amíg szépen elfogyott: Martin ellopta a kvarcórát és elpasszolta egy műlincske-rekedőnek; mivel megint késve hozott valamit, a drótokat beépítették T.J. arcába; én pedig elszomorodván az egyre fogyatkozó kompozíción, felhőpinttettem a sűrűt. (Mondjuk legközelebb küldhetnék nagyobb kalibert is...) Na ezzel túl is esztünk a szokásos formalitásokon térlünk rá a levelekre. Kezdjünk rögtön egy olyan-nal, ami nem túl humoros, de szerintem **hasznos**:

T Szerkesztőség!

Először is örömmel szeretném nyilvánítni, hogy szétvált a konzol és a PC. Én most már negyedik éve előfizetek az újságra, és nem is volt vele semmi problémám, mindig meg is kaptam. Ám ma már február 27-ike van, és még mindig nem kaptam meg az újságot, pedig az újságosnál már láttam, hogy megjelent, és én kb. ugyanakkor szoktam megkapni, mint amikor megjelenik. Nem értem miért nem kaptam meg? LEJÁRT volna az előfizetésem, csak elfelejtkeztem volna róla? Ellopta volna a postás? (még nem volt rá példa, és nem is szokás/én is postás vagyok/) Vagy csak még nem kézbesítették volna?

Légy szíves válaszoljatok!

Na kérem: ezzel az enyhén földhözragadt témával azért szeretnék foglalkozni, mert az a mizéria, ami itt januárban meg februárban volt a negyedik dimenzióba diffundált 576-okkal – hát olyat még nem értem. Rendszerben azt elfogadom a Postától, hogy ha minden ötszáz vagy ezredik darab elkallódik valamilyen úton-módon, de ha már egy hónapban ötvenen telefonálnak, hogy nem kapták meg az újságjukat, akkor ott valami szörnyű nagy kánya történt. Az előfizető nálunk rettenetesen nagy szentség: a terjesztők nem is kapnak addig a friss újságból, amíg az előfizetőknek el nem repült postára. (Az előfizetőnél már csak egy nagyobb úr van: aki duplán fizet elő...) Ennek öröme bevonultam a Nyugati Postára élőben játszani Quake-et a postásokkal. Képzeljétek el, azt

mondták, hogy semmilyen felelősséget nem vállalnak a postára adott kiadványokért, ha nem ajánlott a küldemény (hogyne, ajánlott – a postaköltség többbe kerülne, mint az újság a borítékban!). Én nem állítom, hogy a postások lopkodják az újságot, mert egyrészt nem tudom bizonyítani, másrészt ha meg állítom, akkor is lopkodják... Szóval ha valami ilyen rútság történt veled, hogy előfizetőként nem kaptad meg, viszont az újságosnál ott mosolyog a brand new szám, akkor azt haladéktalanul jelezni kell az irodánkban, és mihielyt elsusogtad a neved, a címed és az előfizetői számod, azonnal pótoljuk, amit a Holló Népe gazul elorzott tőled. (A t. levélíróval is valami ilyesmi történt, mert az előfizetése még nem járt le.) Mindent az előfizetőkért!

A következő levélke az információs autószerződéről kanyarodott le hozzám. Többek között megtudható belőle, hogy hogy olvas 576-ot egy magyar nábob. (Mivel még maradtak bennem bizonyos nyomai az ún. "jóízlet"-nek, most eltekintek attól, hogy reprodukáljam azokat a színeket, amelyekben pompáztok.)

Szasz 576 KByte Magazin! A Tomb Raider Téliapó nagyon csini, csak nem nézhetek rá túl sokat, mert a doki azt mondta, egy nagyobb erekció és végem. Az 576 KByte Magazin olvasása nálam már tényleg ca

remónia – ledőlök a kezemben egy jó pohár udítóval a kanapéra, ilyenkor az egész lakásban sűrű csend és hullaszag van (de hol lehet a nagyit?) és élvezettel veszem kezembe a remeket, melyben becses neved szerepel (még rimelt is), belelapzok és olyankor a külvilág megszűnik számomra (még újabb pohár üdicsiért sem állok fel, mikor elfogy, csak a kutyámat küldöm ki érte... nincs is ku-

tyám... most már értem, hogy miért nem szokott hozni!) és elmerülök a betűk színe-alkádjában s szinte "érzem, hogy felforr úrra a vérem, fiú kell, ki egy kicsit szexis, s ha nemet mondok, újrakezdi..." Orsi rules (ssel, bázzeg!!!). Legjobb. Hol tartottam? (Sehol. Még nem kezdted el.) Az 576 webside-on szerintem legyen: az összes játékhöz tartozó web- és e-mail-cím, természetesen a kiadó és a fejlesztő web- és e-mail-címével együtt (mondhatnók, egyetemen). Legyen továbbá szavazólista játékokra és írókra (aki a legimpopulárisabb (művelt vagyok?), az mossza a kocsidat, aki a legnépszerűbb, kap egy csomag cukorkát – a la Vészhelyzet). Amúgy, kis pénzdíj ellenében – avagy ingyen – csinálhatnátok ilyen szolgáltatásokat pl.: Lara Croft aktfotó, Woody Allen aktf... ja, nem, már megint ez a hülye skizofréria – Jimmy Wah-nak képzeltem magam (a "Jó reggelt, Vietnam" c. filmben volt). Lehetnének még: aktfotók CoVboyról, rólam... ha kell, már küldöm is, csak írdál vissza!

Na, csá. Embraiz

Na tessék: mint látható, emilben is érkeznek szórakoztató levélkék. Örülök, hogy ilyen kis háziünnepség keretében zajlik nálad az 576-olvasás – ez roppant kulturált emberre vall. Nemkülönböztetve a webside-kívánságmsor – én is valami ilyesmire gondoltam, bár hardcore (illetve Woody Allennél harder core) képekkel, havi 30 dolláros előfizetési díjjal... Mindenesetre tényleg tetszetett az úrnak a téliésített Lara-dekoráció, mert mellékelten ő is küldött nekem egy babát üres percekbe. (Ezt valahol mellékeltem is, mert semmi jónak nem vagyok az elrontója.) Szó se róla, ennél kicsit "színesebb" egyéniséggel bíró babákat kedvelek, de ez is roppant ígéretes példány.

Ha valaki csillapíthatatlan készletet érez,

hogy ilyeneket csatoljon az emiljeihez, csak nyugodtan! Martin úgyis az én viányómon tárolja a Konzolhoz letöltött képeket, jól fogják érezni magukat a sok télmaztalan Claudia Schiffer között...



Most pedig következze egy levél kifejezetten Martin kérésére, ugyanis levelet kapott egy hölgytől. Ez már a második eset, szóval mindenképpen figyelemre méltó! (Az első alkalommal dr. Hagymáz Rózsa kereste a Társadalombiztosítási Intézetét.)

Hello CoVboy! (Hoppá! Mégse a Martin kapta?) Kata vagyok. 15. Persze nem 15-en vagyok, korilag vagyok 15. Mivel lány vagyok, nem értek sokat a számítógéphez, de azért szoktam rajta játszogatni. Elég sokat. Egy csomó játékot az 576 leírásaiból játszottam végig! Ha ti nem lennétek, le sem mernék ülni a géphez, mert olyan baromi béna vagyok. (Sebaj. Képzeld el Martin, amint a konyhában ténykedik.) Egyébként azért hártároztam el, hogy írok, mert már a hócipóm tele van azzal (ha fiú lennék, másom lenne tele, de így csak a hócipóm marad), hogy egyesek a DRÁGA Martin szapulják! Itt jegyezném meg, ha VALAKI, MÉG EGYSZER valami rosszat mer rá szólni (ími), annak velem gyűlik meg a baja! Azzal leszámolok! Szóval egy a lényeg: Martinról vagy jót, vagy semmit. (Aha. Tehát ezért van olyan csönd most körülöttem...) Ne bántsátok, biztos jó fiú ő. Egyébként tetszik az újság. Főleg a csevegő. Azt mindig elolvasom. Jó lenne, ha levélkém bekerülne, hiszen szegény Martin védelmében íródott. Bár gondolom meg tudja védeni magát, elég jókötésű srác. Szeretném ha tudná, hogy ha bántják, én majd megvédem. CoVboyka neked csak annyit, hogy ha téged bántanak, téged is védelmem alá vennék (bár téged még nem láttalak). (Én is jókötésű vagyok. Martin a kötéseimig sem ér...) Meg azt is, hogy KÉRLEK, vigyázz a Martinra helyettem is. Sokszor "csókol" mindkettőtöket: Katuska Wow! Kedves tyúkanyó! Ígérem vigyáznál fogok a nevezett úriemberre, nehogy elvigye a déli szél. Martin csókolat, én is csókolak, viszont nemcsak téged, hanem mindenkit – ennyit mára.

CoVboy



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe Budapest, 1145 Titell u 2/b

Radiotelefon 06-20-344-391

Http://www.oditech.hu/transam/

Üzlet nyitvatartás H-P 9-17 óráig

Telefon Fax 364-05-79 és 251-79-16

FaxBank 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Email transam@usa.net

Szerviz nyitvatartás H-P 10-15 óráig

CD ÍRÁS

Audio, adat, digitalizálás, szerkesztés, válogatás, stb.

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

14" L1COM SVGA Monitor	29.600,-
15" L1COM SVGA Monitor	39.600,-
Sony 24x-es IDE CD drive	14.960,-

Trans-Am Devil Számítógép: Pentium HX, P166 Intel, 1.3GB HDD,

Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép:

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszteléssel,

1+2 év garanciával, rakétárról Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árunk ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Faxbank:
2-333-666 #1310
http://www.ready.hu

Bp. V. ker. Vadasz u. 36.

Tel: 331-0518, Fax: 311-8671

H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

KONFIGURÁCIÓ

Ready Station 121.000 Ft
Thomson 166,8 MB RAM, 14" SVGA, 1.7 GB HDD
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill.

Ready Optimal 152.200 Ft
IP 166MMX, 16 MB RAM, 14" SVGA, 1.7 GB HDD
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill., 16xCD

Ready Professional 245.200 Ft
IP233MMX, 32 MB SDRAM, 15" SVGA, 2.5 GB HDD
4 MB PCI VGA, 1.44, FDD Mini torony, bill., 16xCD
24xCD, SB 32 hangkártya

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk
A hirdetés felmutatójának 3.000 Ft
kedvezményt adunk vagy számítógépet
Bp. területén belül házhoz szállítjuk.

Alkatrészek teljes választéka

Panasonic 24x CD ROM/ A : drive
18.500 Ft / 26.500 Ft
Intel Pentium 166MMX / 200MMX
27.250 Ft / 34.500 Ft
14" Axion / 15" Mag DJ530
37.000 Ft / 63.630 Ft

Figyelem! Árunk az ÁFÁ-t tartalmazza!

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-
ható programokat adnám el. Kérlek,
kérlek, papírra írd le, hogy melyik
levegőszellőztetőt, 1920 KByte-ban
levegőszellőztetőt.

1920 KByte-ban

Postafiók 132

11. 1296-383 (P-11-01)

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX Boráros tér 7
(Duna Haz)
Tel.: 215-2574

JÁTEKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



Libri®

DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



Libri®

EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

BALATI Computers

1146 Budapest, Török u. 11.

Alkatrészek, működő CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák,

RAM kártyák, egyéb alkatrészek,

Árnyalat árak: 3000 Ft + ÁFA-nál

166MMX, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

133MHz, 16 MB RAM, 2.000 MB HDD, 33MB SDRAM, 14", 16"

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64 - Amiga Gyorsszervíz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása és értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítmények. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Eladó CD32, 2 db control pad, 17 db CD. A játékok külön-külön is eladók. Pl.: ATR, Shadow Fighter, Legacy of Sorasil, Cannon Fodder, stb.. Tel.: 06-23-416-086

C64 KÍNÁL

Eladó 1 C64, floppyval, 2 joy-jal, 2 cartridge, 2 lemez 13e Ft-ért. Alkudni lehet. Érd.: Józsa Viktor 2373 Dabas, Vacsi út 14. ill. 29-367-059 (szombat 18 órától)

PC KÍNÁL

Eladó PC-re eredeti Carmageddon 10.000 Ft-ért, GT Racing '97 - 9000 Ft-ért és Tomb Raider 7500 Ft-ért. Leimeiszer Bálint 8200 Veszprém, Vilányi út 10/A.

Player PC-s Cheat program 600 játékhoz: órákletek, pályakódok, stb.. Magyar nyelvű. Megrendelés: 1000 Ft, válaszböríték, 1 db 1.44-es floppy. Levélcím: Rákos Balázs 9700 Szombathely, Nagy László u. 19. 3/10.

33600 Fax modem-külső teljesen új, még nem volt használva, számlával + garanciával 11000 Ft-ért eladó. Tel.: 06/20/678-936

PC KERES

Keresem a Deadly Games CD-ROM játékot. Tel.: 285-0752

PC CSERE

Elcserélném a Sensible World of Soccer 95/96 CD-ROM játékot másfajta játékra. Tel.: 285-0752

EGYÉB KERES

CD32-re keresem megvételre: Alien Breed 3D, Syndicate, Cyber War, Little Divil. Tel.: 06/60/321-817

EGYÉB KÍNÁL

Eladó egy GB, hordtáska, összekötő kábel, programok. Pl.: MK3, Star Wars, Oroszlánkirály, stb.. Külön is. Kérésre bármelyik GB programot beszerezem. Tel.: 294-97-81 este 8-ig

Eladó SNES-re: MK3 - 5000Ft, Killer I.I. -

5000Ft, Dreed Bíró - 5000Ft, USA átalakító - 3000Ft. PSX-re: Tobal1 - 5000Ft, NBA JAM Extreme - 6000Ft. Érd.: 76/455-240

PSX-re The Crow, Tunnel B1, Fade to Black, Battle A. Toshinden 7000Ft/db eladó. Érdeklődni: 62-240-569 esti órákban

Eladó Nintendo 64-hez eredeti, alig használt RF Switch/RF modulator (= Euro AV átalakító koaxos TV-hez). Ára: 5000Ft. Érd.: Izsák Milán 8800 Nagykánizsa, Városcsúti krt. 3/D. Tel.: (93)-316-390

16 vadonatúj CD: Top 100 Action Games, 3D Animated Chess, Space Quest, 44000Movie-Videos, Sherlock Holmes, Nomad, Microsoft Multimedia..stb.. Csak 8000 Ft! Tel.: 20-447-889

Eladó Nintendo, 2 db Joystick, Super Mario, Dr. Mario kazettákkal. Irányár: 12.000Ft. Tel.: 06-30-513-705

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:
Közületeknek:

20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> KERES	<input type="checkbox"/> INVERZ	(+50% FELÁR)
		<input type="checkbox"/> KÍNÁL	<input type="checkbox"/> KERET	(+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

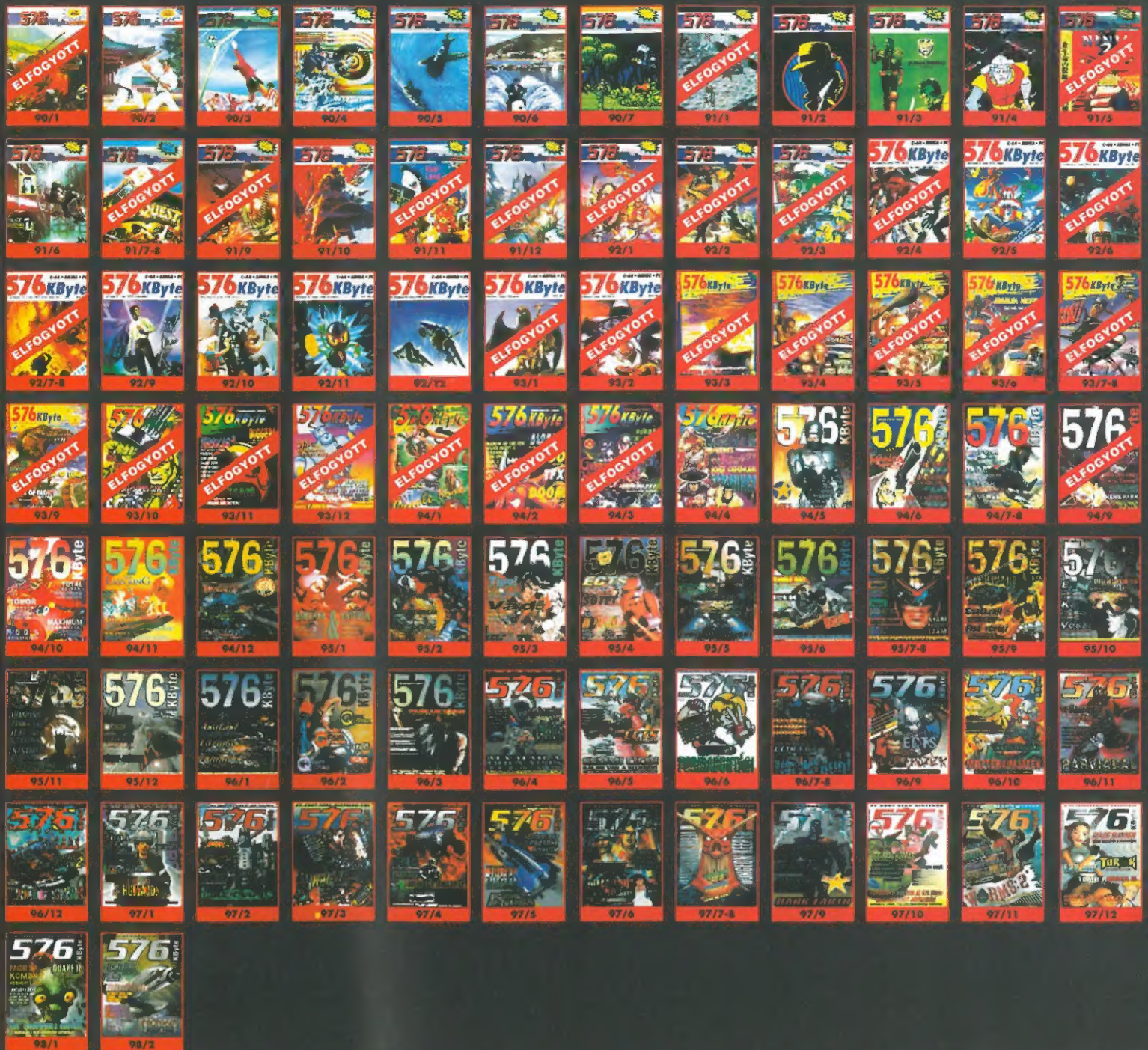


COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-os évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha rözsaszin postautóvalányon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999 forintért + 400 forint postaköltség** rendelhető!

A megrendezés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-		
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2900.-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2900.-	
PC JOY - ACTION PAD	4900.-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3900.-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5000.-	
PC JOY - FX3000	6900.-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14900.-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5900.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6900.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	10900.-	
+ X WING VS TIE FIGHTER		
PC JOY - MAGNUM 6	9900.-	
PC JOY - MASTER PAD	5900.-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4900.-	
PC JOY - POWER PAD	3900.-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7900.-	
PC JOY - SABRE	5900.-	
PC JOY - SABRE PRO	6900.-	
PC JOY - SPRINT PAD	4900.-	
PC JOY - SWIFT PAD	4900.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9900.-	
PC JOY - TORNADO	3900.-	
PC JOY - TRIDENT PAD	9900.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3900.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3900.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3900.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÖRKE	3900.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	390.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1000.-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6900.-	
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24900.-	

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
BANSHEE A1200	4900.-	990.-
BRIAN THE LION A1200	3900.-	990.-
CHAOS STRIKES BACK	1900.-	
DEWHIS A1200	2900.-	990.-
HEIMDALL II	2900.-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2900.-	990.-
RISE OF ROBOTS AS00+	4900.-	990.-
SECOND SAMURAI A1200	3900.-	990.-
SHADOW FIGHTER AGA	2900.-	990.-
SLAM TILT AGA	2900.-	
SUPER TENNIS CHAMPS	3900.-	990.-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
EDGE (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	990.-	
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	990.-	
EGM2 (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	990.-	
N64 MAGAZINE	990.-	
PC FORMAT-CD	1900.-	
PC GAMER-CD	1900.-	
PSX OFFICIAL-CD	1900.-	
SEGA SATURN OFFICIAL	990.-	

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
POPEYE COLLECTION	590.-	
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	590.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
A KASTÉLY	990.-	490.-
ACTION FIGHTER	990.-	490.-
ALIEN 3	990.-	490.-
BAAL	990.-	490.-
BOURBAGO RALLY	990.-	490.-
BOOM	990.-	490.-
CAPTAIN FEZZ	990.-	490.-
CREATURES	990.-	490.-
CREATURES 2	990.-	490.-
DALEK ATTACK	590.-	490.-
DIE HARD	990.-	490.-
DOUBLE DRAGON 3	990.-	490.-
DYNASTY WARS	990.-	490.-
EMPIRE STRIKES BACK	990.-	490.-
F16 COMBAT PILOT	990.-	490.-
FACE OFF HOCKEY	990.-	490.-
FERRARI F1 CHALL.	990.-	490.-
FINAL FIGHT	990.-	490.-
FOOTBALL MANAGER 3	990.-	490.-
GRAND PRIX CIRCUIT	990.-	490.-
HUDDON HAWK	790.-	490.-
JAMES BOND 2	990.-	490.-
JAWS	990.-	490.-
LAST NINJA 3	990.-	490.-
LETHAL WEAPON	990.-	490.-
LONG LIFE	990.-	490.-
LOTUS ESPRIT	990.-	490.-
MC DONALD LAND	990.-	490.-
NEW ZEALAND STORY	990.-	490.-
NEWCOMER	990.-	490.-
NO LIMIT	990.-	490.-
NORTH & SOUTH	990.-	490.-
PINK PANTHER	990.-	490.-
POLE POSITION F1	990.-	490.-
PREDATOR	990.-	490.-
RAINBOW ISLAND	990.-	490.-
RAMBO 3	990.-	490.-
RETURN OF THE JEDI	990.-	490.-
ROADRUNNER	990.-	490.-
ROBOCOP	990.-	490.-
ROBOCOP 2	990.-	490.-
RUNNING MAN	990.-	490.-
SHADOW DANCER	990.-	490.-
SHADOW WARRIOR	990.-	490.-
SHINOB	990.-	490.-
STAR WARS	990.-	490.-
STREET FIGHTER 2	990.-	490.-
STREET ROD	990.-	490.-
SUPER MARIO	990.-	490.-
SWORD OF HONOUR	990.-	490.-
TEENAGE MURDER TURT.	990.-	490.-
TERMINATOR 2	990.-	490.-
TEST DRIVE 2	990.-	490.-
TETRIS ÉS KIKUGI	990.-	490.-
TOM & JERRY 2	990.-	490.-

C64

LEMEZEK

TOTAL RECALL	990.-	490.-
TURBO OUTRUN	990.-	490.-
TURRICAN II	990.-	490.-
TUSKER	990.-	490.-
VENDETTA	990.-	490.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
BATTLE COMMAND	990.-	490.-
ROBOCOP 3	990.-	490.-
TOKI	990.-	490.-

KAZETTÁK

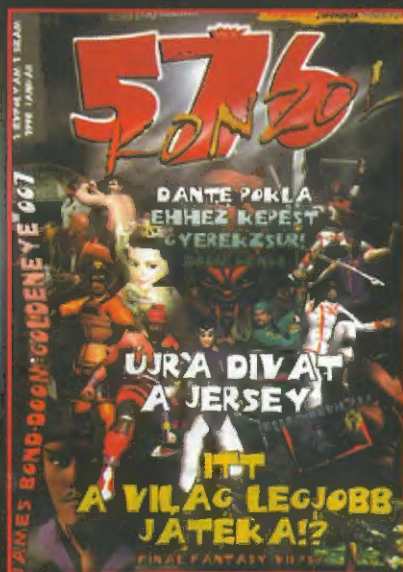
	Fogy. Ár	Akciós Ár
ACROJET	990.-	290.-
ALIEN 3	990.-	290.-
BADLANDS	990.-	290.-
BLUE BARON	990.-	290.-
CALIFORNIA GAMES	990.-	290.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	290.-	
CONTINENTAL CIRCUS	990.-	290.-
CRACKDOWN	990.-	290.-
DELTA	290.-	
FORGOTTEN WORLDS	990.-	290.-
GEMINI WINGS	990.-	290.-
GO FOR GOLD	290.-	
HUNTERS MOON	990.-	290.-
LAST V8	990.-	290.-
LED STORM	990.-	290.-
MC DONALD LAND	990.-	290.-
MICROPROSE SOCCER	990.-	290.-
MOONWALKER	990.-	290.-
MULTIMAX vol. IV	290.-	
NEIGHBOURS	290.-	
NIGHTSHIFT	290.-	
PIRATES	990.-	290.-
Q10 TANK BUSTER	990.-	290.-
QUEDEK	290.-	
RICK DANGEROUS 2	290.-	
ROBOCOP	290.-	
RODLAND	990.-	290.-
SILK WORM	990.-	290.-
SKATIN USA	990.-	290.-
SOLD FLIGHT	990.-	290.-
ST DRAGON	990.-	290.-
STRIDER II	990.-	290.-
SUMMER CAMP	290.-	
SUPER SCRAMBLE	990.-	290.-
SWIV	990.-	290.-
TETRIS ÉS KIKUGI	990.-	290.-
TIGER ROAD	990.-	290.-
TITANIC BLINKY	990.-	290.-

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
CHUCK ROCK	3900.-	990.-
INTER KARATE +	1900.-	990.-
SPERIS LEGACY AGA	4900.-	990.-
SUPER METHANE BROTHERS	2900.-	990.-
SUPERFROG	2900.-	990.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Egy újság, amiben mindent
megtalálsz a konzolokról!

Márciusi számunk március 25-én
jelenik meg. A tervezett tartalomról:
Skull Monkeys (PSX),
Wargods (N64),
Theme Hospital (PSX),
Actua Ice Hockey (PSX)
Overboard! (PSX)
FIFA '98 (N64),
Last Bronx (Saturn),
Snowboard Kids (N64),
Pax Corpus (PSX),
Steel Reign (PSX)

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciók áraink csak ezzel a
szelvénnel együtt érvényesek!
Egy szelvény több játék
vásárlására is jogosít!

576

576 KByte shop

ÚJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**



**576 KByte
a Pólusban is!**

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

576 KByte

